

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • SATURN • MEGA 32 • COIN-OP
CONSOLE 100% SEGA
MEGA CONSOLE
DOOM
STAR WARS ARCADE
V.R. Virtua Racing DELUXE
16 PAGINE IN PIU'
NUMERO 10
ANNO 1
DICEMBRE 1994
L.5.000
FRS 7.50
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POST. 50% MILANO
BOOGERMAN
RECENSITO!
E' ARRIVATO IL MEGA 32!


RISE
OF THE ROBOTS
NOVEMBRE 1994
DISPONIBILE PER
GAME GEAR™
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia
RIVOLGITI AD UN NEGOZIO SELEZIONATO
C.D. VERTE ITALIA! TROVERAI LA NUOVA
CARTUCCIA ROM PER MEMORYPAD
RISE OF THE ROBOTS
RISE OF ROBOTS
SECRET MOVES
TIME WARNER INTERACTIVE
Acclaim
C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va)
Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

Buone Feste

NUOVO PUNTO VENDITA VIDEOGIOCHI a TORINO in corso Dante, 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202 (r.a.)

SEGA MEGA DRIVE

2020 BASEBALL	42000	(E)
ABRAM BATTLE TANK	59900	(E)
ADDAMS FAMILY	69900	(E)
AERO THE ACROBAT	89000	(U)
AGASSI TENNIS	35000	(E)
ALADDIN	89000	(J)
ALIEN 3	72000	(E)
ALISIA DRAGON	45000	(E)
ANOTHER WORLD	52000	(E)
ASTERIX	99000	(E)
BALLZ 3D	119900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99900	(E)
BARNEYS	47000	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49000	(E)
BATMAN IL RITORNO	59000	(E)
BATTLE SHIP	107000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135000	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69000	(U)
BEAST II	telef.	
BEAVIS & BUTT HEAD	120000	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	59900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42000	(E)
BLASTER MASTER 2	27000	(U)
BODY COUNTS	109000	(E)
BONANZA BROSS	45000	(E)
BUBBA'N'STIX	109000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99000	(U)
BUBSY	67000	(E)
BUBSY 2	99900	(E)
CAPITAN AMERICA	45000	(E)
CAPITAN HAVOC	89900	(E)
CAPITAN PLANET	49900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	115000	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119000	(U)
CHAOS ENGINE	129000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77000	(U)
CHI CHI PRO GOLF	137000	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44000	(E)
CHUCK ROCK II	79000	(E)
CIKI CIKI BOY	47000	(E)
CLIFFHANGER	59000	(E)
COLUMNS 3	49000	(J)
COMBAT CARS	79900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119900	(U)
COOL SPOT	66000	(E)
CORPORATION	52000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59000	(E)
CRUE BALL	52000	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	telef.	
DJ BOY	45000	(E)
DOUBLE DRAGON V	139900	(U)
DOUBLE DRIBBLER	87000	(U)
DOUBLE HEADER	52000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99000	(E)
DRAGON	129900	(E)
DRAGON BALL Z	123000	(U)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79900	(E)

DUNE II	119000	(E)
DUNGEON & DRAGONS	45000	(E)
DYNAMITE EDDY	129000	(U)
EA SPORT TENNIS	119900	(E)
EARTH WORM JIM	telef.	
ECCO THE DOLPHIN 2	129900	(U)
ESWAT	52000	(E)
ETHERNAL CHAMPIONS	85000	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47000	(E)
EX MUTANTS	47000	(E)
F117 NIGHTSTORM	67000	(E)
FATAL FURY 2	147000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99000	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	129900	(E)
FLINSTONES	79000	(E)
FORMULA 1	89900	(E)
FUN'N GAME	99900	(E)
G-LOC	49000	(E)
GALAXY FORCE 2	49000	(E)
GAUNTLET IV	107000	(E)
GENERAL CHAOS	49000	(E)
GHOULS 'N GHOST	47000	(E)
GODS	49900	(E)
GOOFY TROOPS	119900	(U)
GREENDOG	44000	(E)
GUNSHIP 2000	129900	(E)
GUNSTAR HEROES	79000	(E)
GYNOUG	49000	(E)
HARDBALL '94	109900	(E)
HOLYFIELD BOXING	29900	(J)
HOME ALONE 2	79000	(U)
INDIANA JONES	53000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	telef.	
JAMES POND III	47000	(E)
JAMMIT	129900	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	telef.	
JOHN MADDEN 94	129000	(E)
JUNGLE BOOK	119000	(E)
JURASSIC PARK 2	129900	(U)
KICK OFF 3	99000	(E)
KID CAMALEON	52000	(E)
KING OF MONSTER 2	140000	(U)
KLAX	29900	(E)
LAST BATTLE	42000	(E)
LEMMINGS	65000	(E)
LEMMINGS II	119900	(E)
LIBERTY OR DEATH	149900	(U)
MAGIC BUBBLE	telef.	
MAN OVERBOARD LUCIFER	89900	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99000	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	105000	(E)

MAZINGA WARS	55000	(E)
MEGA TURRICAN	115000	(U)
MICKEY MANIA	125000	(E)
MICKEY MOUSE CASTLE	59000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97000	(U)
MICROMACHINES	84000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109000	(E)
MIGHTY MAX	99900	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59000	(E)
NBA ACTION 94	125000	(U)
NBA JAM	85000	(E)
NBA LIVE 95	129900	(E)
NHL 95	129900	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	89000	(E)
NHLPA 95 HOCKEY	119900	(U)
NORMY'S BEACH BABE	109900	(E)
OTTIFANT	47000	(E)
OUTRUNNERS	139000	(U)
PAPERBOY	42000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95000	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89000	(E)
PIGSKIN FOOTBRAWL	57000	(U)
PIRATES GOLD	99900	(U)
PIRATES OF DARK WATER	129000	(U)
PITFALL	telef.	
POPULOUS II	64000	(E)
POWER CHALLENGER GOLF	59000	(E)
POWER MONGER	44000	(E)
POWER RANGERS	119900	(U)
PRINCE OF PERSIA	109900	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85000	(J)
PUGGSY	45000	(E)
PULSEMAN	145000	(J)
RACE DRIVING	67000	(U)
RAGNACENTY	telef.	
RANGER X	79000	(E)
RISK	119000	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65000	(E)
ROCK & ROLL RACING	telef.	
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69000	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SENSIBLE SOCCER 92/93	89000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	99000	(E)
SHADOW RUN	119000	(U)
SHAQ-FU	129900	(E)
SHINING FORCE II	149900	(U)

SHINOBI 3	65000	(E)
SILVESTER & TWEETY	114000	(E)
SKITCHIN	99900	(E)
SOCKET	99900	(U)
SONIC 2	39000	(E)
SONIC 3	99000	(E)
SONIC 4	125000	(E)
SONIC SPINBALL	79000	(J)
SPACE HARRIER	44000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	99900	(E)
SPEEDBALL 2	49000	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69000	(E)
SPLATTERHOUSE 2	49000	(E)
STAR TREK	119000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99000	(E)
STREET OF RAGE 3	129000	(E)
SUB TERRANIA	89000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44000	(E)
SUPER HANG ON	39000	(E)
SUPER KICK OFF	66000	(E)
SUPER MONACO GP II	60000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	159000	(E)
TALE SPIN	49000	(E)
TAZMANIA	49000	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	114000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	79900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119000	(E)
THE LOST VIKINGS	115000	(E)
THUNDERFORCE 2	49900	(E)
TINY TOONS	69000	(E)
TOE JAM & ERALD II	109000	(E)
TOYS	47000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129000	(E)
TWO CRUDES DUDES	56000	(E)
URBAN STRIKE	119900	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169000	(E)
VIRTUAL BART	telef.	
VIRTUAL PINBALL	67000	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75000	(U)
WINTER OLYMPICS	115000	(E)
WIZ'N'LIZ	69000	(E)
WOLFCHILD	47000	(U)
WONDER BOY 5	49000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119000	(E)
WORLD HEROES	125000	(J)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52000	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117000	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95000	(J)
X-MAN	59000	(E)
XENON II	44000	(E)
YOGI BEAR	119900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97000	(U)
ZERO TOLLERANCE	119900	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109000	(E)
ZOOL	47000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

THE TOP GAMES





PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

MC I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.





SOMM

MEGA CONSOLE

N. 10 dicembre 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo.
Hanno collaborato: Vincenzo "Ski" Renzi, Pier-Franco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Massimiliano "Juza" Diaco, Marco "Puck" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Sasha" Assi, Fabio "Bond" D'Italia, Ravetto Brothers.
Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli
Grafica e impaginazione elettronica: Puntografica di A. Valenzano

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli
Pubblicità: Nicola Corricelli

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66011371 - Fax.02/66011969
Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano
Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L. 5.000
Arrretrato: L. 10.000
Abbonamento annuo (11 numeri): L. 38.500
Abbonamento Estero: L. 77.000
Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

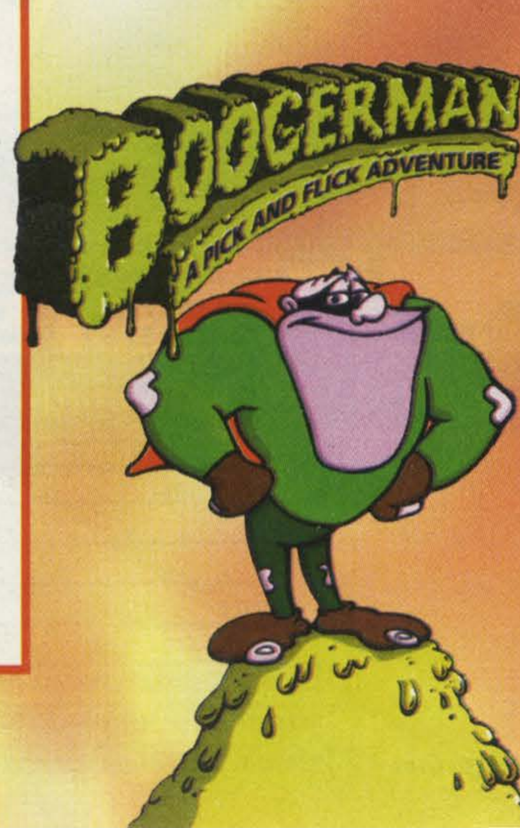
Impianti: Edit4 - Cinisello Balsamo (MI)
Stampa: Tiber - Brescia
La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Arcus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale 50% Milano
Mega Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 950 del 14/1/94
Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Mean Machine Sega - Emap Images UK

RUBRICHE



MEGADRIVE



ARIO



AVANTI TUTTI QUANTI



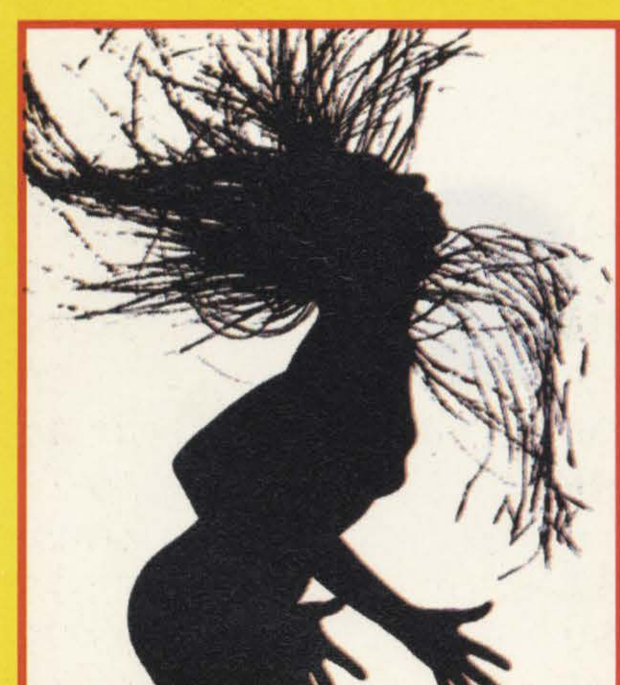
Dunque, gli sci li abbiamo caricati, gli scarponi anche, i guanti ce li abbiamo... Giano, sposta quello snowboard che non si vede una mazza dietro e occhio anche alle bottiglie di champagne, altrimenti a Capodanno ci tocca festeggiare con la Ben Cola... Bella lì, raga, noi siamo pronti per andare a sciare, e voi? A questo punto manca solo la neve, ma non c'è problema: un po' di texture mapping sulle piste erbose e 240.000 poligoni a simulare i fiocchi di neve dovrebbero bastare, non credete? Sì, stiamo dando i numeri, non preoccupatevi, è solo la tensione pre-natalizia. Per farci perdonare regaleremo un Saturn a tutti coloro che sapranno dirci quante merendine al marzapane è in grado di divorare Bio Massa in un pomeriggio... Forza, dai... Tre? Sbagliato. Sette? Nonononono... Vi arrendete? E allora vi darò un suggerimento: si tratta di un numero a tre cifre... Ahahahahah... No Bio Massa, stavo scherzando, lascia stare i panettoni che sono per il cenone natalizio... No, il tacchino no, che ci ho messo un giorno intero a prepararlo... E piantala di smozzicare lo zampone che le lenticchie da sole fanno schifo! Vabbé, addio cenone... Alla faccia del Buon Natale e Buon Anno...

Ah, quasi dimenticavo: si ringraziano Juza (tornato attivo come ai bei tempi), tutti quelli che non capiscono niente di calcio (quest'ufficio è pieno...), 2Pac per essersi fatto arrestare proprio quando doveva tenere il concerto a Milano, Quentin Tarantino (pron. Quenten Taranten), il Saturn e le vacanze di Sant'Ambroeus... Ciaotttuttti...



DA LEGGERE ASSOLUTAMENTE

A-t-t-e-n-z-i-o-n-e! Ricordiamo a tutti i lettori di Mega Console gli orari in cui telefonare in reda... Se desiderate avere informazioni, delucidazioni o chiarimenti sulle uscite di giochi, console, moto, dischi, film e compagnia bella, potete telefonare al numero 02/66981487 o 02/66981586 dalle 15 alle 17, dal lunedì al venerdì. Se altresì volete qualche trucco, soluzione o consiglio su qualsiasi gioco uscito finora per Megadrive, Mega CD, Master System o Game Gear... Beh, i numeri di telefono sono gli stessi, ma l'orario è dalle 16 alle 18 di ogni venerdì. Occhio perché gli orari in cui chiamare sono SOLO quelli che trovate qui sopra, quindi non telefonateci alle 7 di domenica mattina per sapere se uscirà Daytona USA sul Mega 32 o potremmo farvi cominciare l'anno nuovo nel peggior modo possibile...



Ritagliare e spedire il coupon in busta chiusa a: Futura Publishing - Via Edolo, 29 - 20125 Milano

Sì desidero abbonarmi a MEGA CONSOLE per un anno (11 numeri) a lire 44.000 anziché lire 55.000

Nome e cognome ______________________

Via e numero ______________________

CAP ______ Città ______________________

Prov. ____ Telefono (______) ______________________

anno di nascita ______________________

MODALITÀ DI PAGAMENTO

☐ Allego assegno N° ______________________

della banca ______________________

☐ Ho effettuato il pagamento sul c/c postale n°27585207 intestato a Futura Publishing s.r.l. - Milano (allego fotocopia della ricevuta)

MC10

Abbonarsi a Mega Console vuol dire:

Essere sempre informati sulle novità e sul meglio per la tua console

Avere la certezza di ricevere, comodamente a casa propria, la rivista senza rischiare di perdere nemmeno un numero

Ricevere 11 numeri della rivista con uno sconto del 20% sul prezzo di copertina che resterà invariato per tutta la durata dell'abbonamento

A B B O N A M E N T I 1 9 9 4 • 1 9 9 5

sSSSSS...

Climaticamente parlando, dicembre è uno dei mesi più freddi dell'anno, ma dal punto di vista del divertimento elettronico, è indiscutibilmente il più caldo in assoluto. Ora, sono consapevole che il maltempo di novembre ha praticamente monopolizzato le prime pagine dei quotidiani e mi spiace per i numerosi fans del fu colonnello Bernacca che seguono Mega Console, ma se cercate diatribe metereologiche in queste pagine, capitate decisamente male. Non possiamo però ignorare che l'epocale nevicata di novità hardware e di software delle ultime settimane ha reso possibile una radicale rifioritura di un mercato, quello console, pericolosamente prossimo alla desertificazione, almeno sul piano delle idee. Il Natale del 1994 segna una tappa fondamentale della storia della grande "S": l'attesa è finalmente finita, i videogiochi a 16-bit saranno d'ora in poi affiancati e progressivamente sostituiti da quelli a 32-bit. Ma non c'è fretta, mi sento di precisare: il processo evolutivo richiederà probabilmente più tempo di quanto le solite cassandre vorrebbero e grazie ad accrocchi come il 32X sarà forse meno doloroso del previsto. Considerando l'immensa base installata di Megadrive nel mondo, è semplicemente ridicolo pensare che nel giro di pochi mesi tutte le software house smetteranno di produrre giochi a 16-bit per creare un mercato che ancora non c'è. Non fatevi ingannare dalle solite cifre sensazionalistiche che - ahimè - anche noi siamo costretti a riportare per "dovere di cronaca": quando una software house annuncia di essere intenzionata a supportare una nuova macchina, non significa necessariamente che produrrà videogiochi per la suddetta console: se i dati di vendita dell'hardware non sono incoraggianti, molti progetti vengono semplicemente cestinati. Il caso del 3DO è emblematico: quando la console è stata lanciata, oltre 500 sviluppatori avevano annunciato le loro intenzione di realizzare videogiochi per il 32-bit della Matsushita, ma dopo il clamoroso fiasco sul piano commerciale della console del buon Trip, la maggior parte ha preferito rivolgere il proprio sguardo altrove. Solo ora qualcuno sta tornando sui suoi passi, ma l'impressione generale è che sia un po' tardi. Non parliamo poi del Jaguar, praticamente snobbato sin dall'inizio da tutte le software house che contano. Gli addetti ai lavori ormai sibilano una parola di quattro lettere che inizia per esse. Per alcuni è Sega, per altri Sony. I più saggi, fregandosene alla grande, passano i loro pomeriggi a giocare a Micro Machines 2. Non mi sento di biasimarli... Conclusione: cosa state aspettando a dire la vostra sul futuro dei videogiochi? Faxateci (02/66981159) o scriveteci, l'indirizzo è sempre quello:

MEGA MAIL - Mega Console
Via Edolo 29, 20125
Milano (Italy)

vostro,

Matteo Bittanti

PS:
Ah, dimenticavo... Buon Natale, fratelli...





LA VOLONTA' DI COSENZA

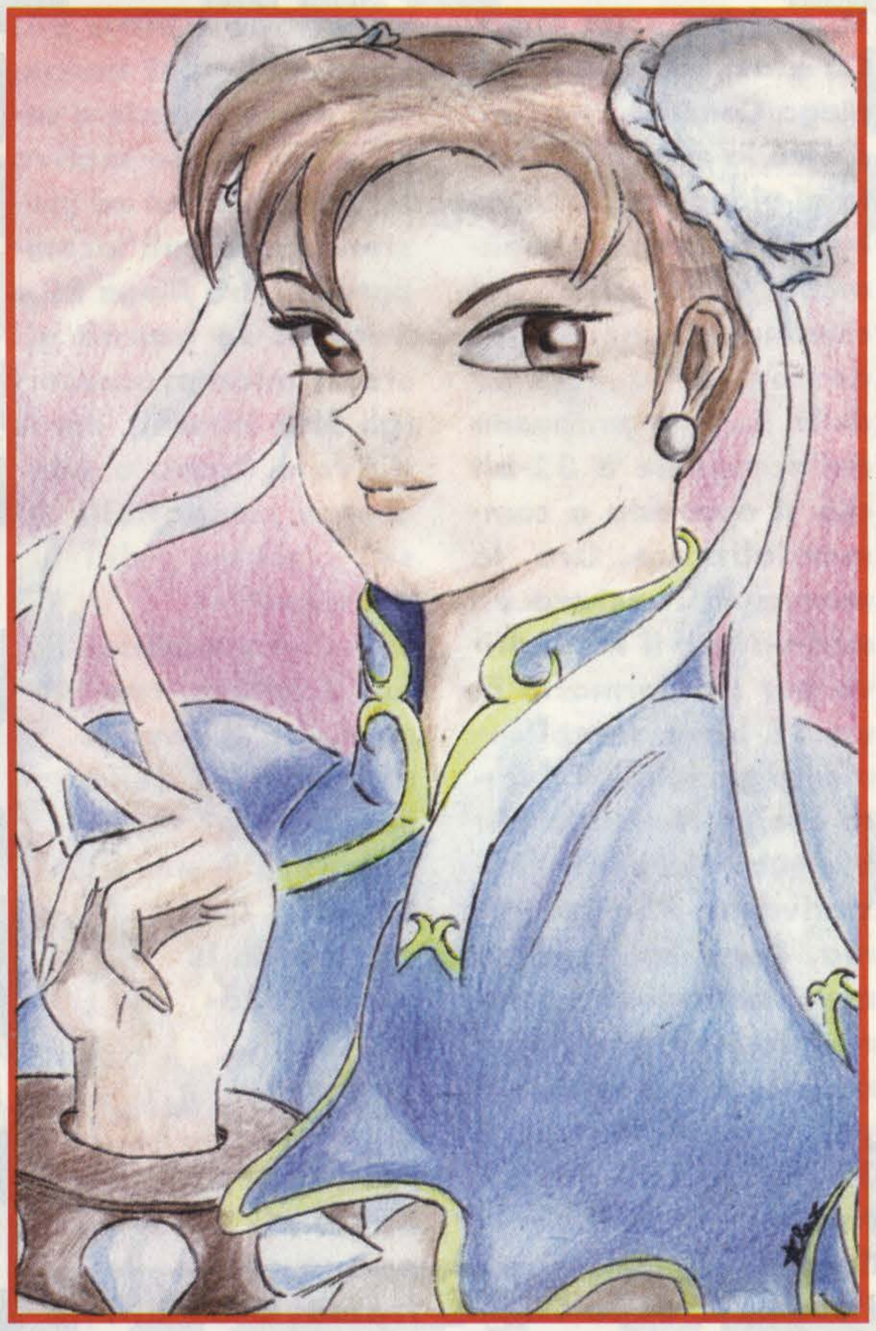
Caro Matteo Bittanti,
"I'm back to the funny farm" (copyright: Motorhead, 1983). Fiato alle trombe (no, non quelle di Falloppio: siete i soliti, ecco...); rulli di tamburi, vai di campane, campanacci, altri ameni rumori festaioli... E perché mai, direte voi? Che vuole questo fastidioso empitore di buste?
Come? Con tutto quel popò di roba che uscirà da qui a Natale, vi sembra domanda da farsi?
Il tema della lettera è il seguente: le nuove console e i loro giochi.
A parte il costo non indifferente di tali macchine, e presumo del software che ci girerà sopra, mi pare che le case produttrici di videogiochi si siano lanciate in una fuga pericolosa. Sicuramente il passaggio alle console a 32 e 64-bit apporterà un miglioramento assai più evidente di quello sperimentato nel passaggio dagli 8 ai 16-bit.
Laonde per cui mi sovvengono alcune domande che, visto l'attuale trend del mercato



e lo standard qualitativo delle uscite, mi sembrano tutte legittime, sulle quali vorrei un tuo spassionato parere.
Non ti sembra che corriamo il rischio, con macchine così potenti, di creare giochi TROPPO complicati che porterebbero, inevitabilmente, a passare a forme diverse, più immediate di divertimento? Ciò che voglio dire è: attenzione a non allontanare il pubblico "normale", propinandogli prodotti strepitosi solo per l'aspetto grafico-sonoro, ma scarsamente giocabili da chi non è un accanito otaku: Insomma, non riduciamo i giochi per console come i simulatori di volo per PC, o come alcuni coin-op: trenta carte per due minuti di gioco... O giù di lì. Non vorrei ritrovarmi un giorno con una macchina in grado di far girare delle simulazioni di tennis capaci di sporcarti di terra rossa le scarpe e di renderti partecipe delle emanazioni (o esalazioni?) sudorifere dei partecipanti, e non riuscire a trovare quattro persone per giocare un doppio (o un quadruplo).
D'altro canto spero che il miglioramento grafico-sonoro non sia fine a sé stesso. Mi auguro di non dovermi più sorbire amenità quali la venticinquesima versione dello stesso picchiaduro o platform differente solo per il colore dello sputacchio del lottatore o per l'ombra della stringa slacciata in ray-tracing. Insomma: sostanza e non solo forma! Possibilità di fare più cose, di dare più libertà di azione al giocatore senza incasinare troppo il tutto. Non mi interessa un tubo avere trecento milioni di immagini digitalizzate, tre ore di full motion video perfetto in alta definizione, se poi il gioco fa pena. Infine, un appello: piantatela, tutti quanti, e per tutti intendo TUTTI, di parlare di multimedialità: personalmente la ritengo una presa per il c... Tanto più quando è riferita al PC, per lo meno com'è oggi: cinque e passa milioni per farci girare un giochino, magari scattoso (vero Origin?) Ma si dice: ci puoi vedere i film... Bene, così ci rifileranno le vecchie porcate su un supporto diverso: dopo averci munto con il VHS ci venderanno anche i CD-Video. E poi non prendiamoci in giro. Chi di voi ha intenzione di guardarsi un film su un monitor da 14 pollici? Io no. Per le altre applicazioni (telefonia, etc): PRRRRRRR!

Yours,

Luca "Candlemass" Maggiolini



Beh, per poterti rispondere in modo coerente, caro Luca, dovrei prima aver giocato a fondo i nuovi prodotti a 32-bit, ma mentre scrivo, Saturn e Playstation non sono ancora disponibili. Tuttavia, questo non mi impedisce di fare alcune considerazioni di fondo. Il timore che un'eccessiva complessità dei giochi della nuova generazione possa scoraggiare una consistente fetta di utenti - i cosiddetti meno "smaliziati" - non va sottovalutato. La caratteristica di fondo dei giochi per console è sempre stata l'immediatezza. Cerchiamo di non andare "contro natura", per favore... Quello che però mi preoccupa maggiormente è la crescente produzione di software spazzatura contrabbandato per il tanto atteso "next level". Per mascherare la drammatica assenza di giocabilità di molti titoli, negli ultimi tempi i PR delle software house si sono riempiti la bocca di formule altisonanti come Full Motion Video, Multimedia etc. La cosa preoccupante è che questa gente è seriamente convinta che grazie a "prodotti" come Mad Dog Mc Cree o Microcosm sarà addirittura possibile catturare anche un pubblico più adulto rispetto a quello generalmente sub-adolescenziale che da sempre costituisce il nocciolo duro della fantomatica "utenza". Sarà, ma io resto fortemente dubbioso: un sacco di gente perderà un sacco di soldi, ma almeno il settore del divertimento elettronico si snellirà perdendo inutile zavorra. Staremo a vedere...

Tema del Mese: CARTELLI, ANTI-TRUST, MONOPOLI E SCARABEO

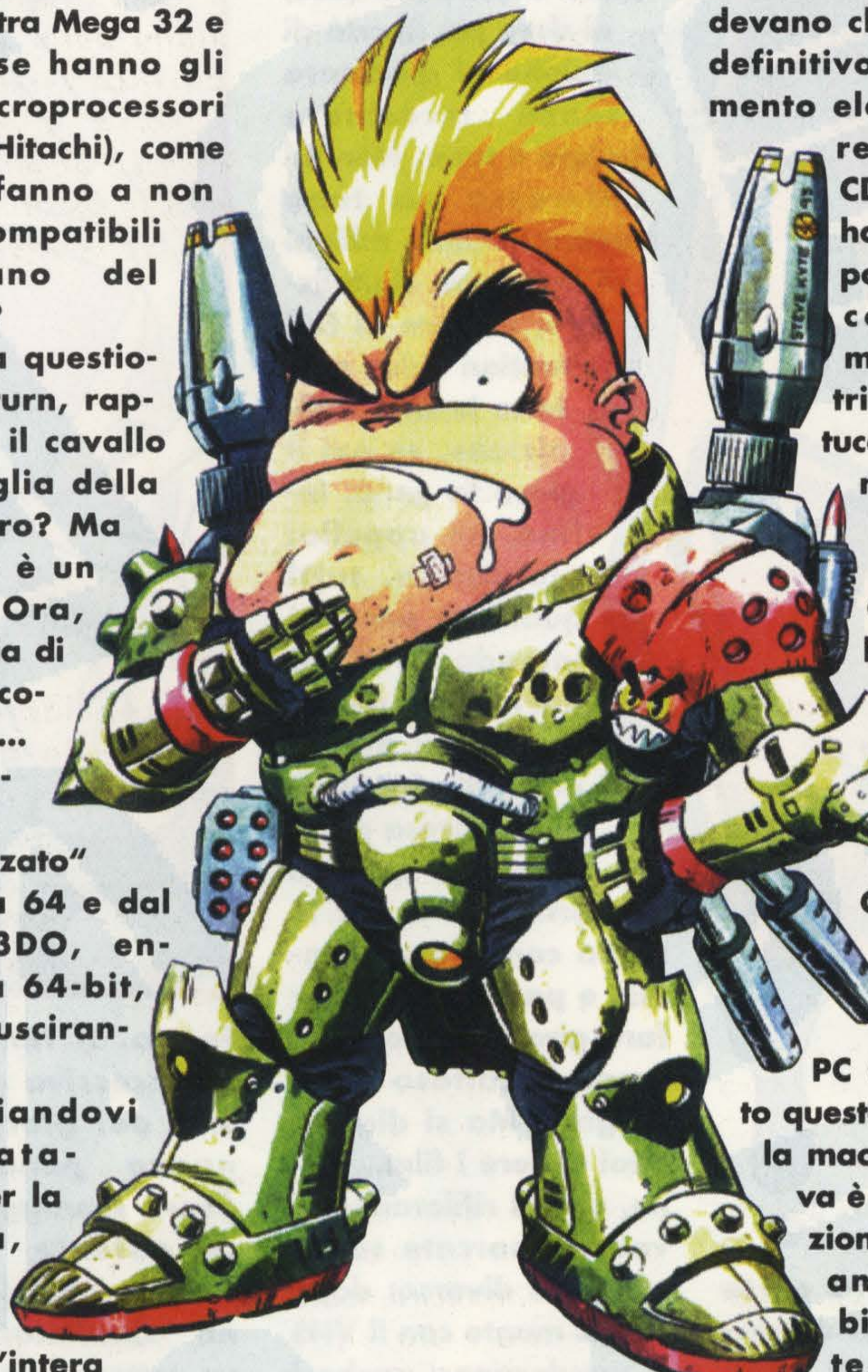
Caro MBF,
sono un videogiocatore incallito da oltre 6 anni e supporto totalmente la Sega. Posseggo un

Megadrive e un Mega CD e ovviamente leggo Mega Console, che considero la migliore testata di videogames italiana. Al di là dei complimenti, vi ho scritto per chiedere alcune delucidazioni sulla politica della Sega a proposito delle console a 32-bit che si appresta a commercializzare. Ora, la mossa di lanciare un add-on per il Megadrive per trasformarlo in un 32-bit è semplicemente geniale, ed il fatto che la Nintendo abbia subito copiato l'iniziativa ne è la conferma. Però, mi sembra molto pericoloso lanciare quasi contemporaneamente una nuova e più potente console a 32-bit quale è il Saturn. Non vorrei infatti che la Sega finisse per imitare l'esempio della Commodore: cioè farsi concorrenza da sola, con macchine da gioco differenti... Io acquisterò quasi certamente il Mega 32, e questo implica che non comprerò il Saturn: non potrei mai permettermi di sostenere le spese per cinque diversi sistemi (Megadrive, Mega CD, Mega 32, Mega 32 CD, Saturn). Immagino che questo molti altri faranno così... A proposito, quanto costerà il Saturn in Giappone? (tenendo conto della recente riduzione di prezzo operata dalla Sega per contrastare le manovre della Sony, gli otaku nipponici potranno portarsi a casa un bel Saturn per 45,000 yen - circa 730,000 lire -, invece dei 49,800 inizialmente annunciati-NdMBF). A questo punto, quindi, chi diavolo comprerà il Saturn? I possessori del Super NES? Hmmm, per me aspettano l'Ultra 64, voi che ne dite? Inoltre, non riesco proprio a capire per quale motivo la Sega continui ad insistere tanto sull'incompatibilità tra Mega 32 e Saturn: se hanno gli stessi microprocessori (gli SH2 Hitachi), come diavolo fanno a non essere compatibili sul piano del software?

Un'ultima questione: il Saturn, rappresenta il cavallo di battaglia della Sega, vero? Ma il Saturn è un 32-bit. Ora, non rischia di venire... come dire... insomma ... "sodomizzato" dall'Ultra 64 e dal nuovo 3DO, entrambi a 64-bit, quando usciranno?

Ringraziandovi anticipatamente per la risposta, mi congedo salutando l'intera reda di Mega Console, e in particolare MBF, Simon e Bio Massa...

Andrea Gon
(Pordenone)



Simpatico MBF,
sono stupito! Perché tanta ingenuità nelle pagine della posta di Mega Console? Mi spiego meglio. Nel numero di agosto ho trovato la lettera di ragazzi che giulivamente affermavano "Che bello! Adesso la Sega sfornerà il Mega 32, e dopo pochi mesi, anche il Saturn! Così tutti saremo contenti!" (lettera di Gabriele Pasquali). Permettetemi, ma questa o è ignoranza, o deficienza mentale bella e buona. Ma ci siamo forse dimenticati del grandissimo flop del Mega CD? Ci siamo dimenticati delle innumerevoli piattaforme come Wonder Mega etc. ("etc cosa"?, quali altre piattaforme sono uscite? Ndr)? Ma vi rendete conto che cosa comporterebbe il lancio di due console diverse prodotte dalla medesima casa? Comporterebbe l'impegno di sfornare giochi di qualità per sette sistemi: Game Gear, Master System, Mega Drive, Mega CD, M32 cartuccia, M32 CD-ROM e Saturn. E quella della Sega sarebbe una politica geniale? Io ho i miei dubbi.

Non fraintendetemi, quella della grande "N" non è da meno: gridare "al lupo, al lupo" e poi tirare bidoni colossali darebbe ai nervi a chiunque... Però dobbiamo ammettere che in un momento del mercato in cui tutti credevano che il formato definitivo del divertimento elettronico sarebbe stato il CD, la Nintendo ha continuato a portare avanti, coraggiosamente, la dottrina della cartuccia, e finora il mercato non le ha certo dato torto. Chiunque abbia visto qualche schermata di Donkey Kong Country giurerebbe di trovarsi di fronte a un PC CD-ROM. Tutto questo per dire che la macchina definitiva è già in circolazione da qualche anno, ce l'abbiamo di fronte, basta solo spremerla fino all'osso. Perché quindi buttarsi sempre alla ricerca di nuove tecnologie? Per soddisfare un egocentrismo genetico ("io posso permettermi la più potente console dell'universo")? Oppure per appagare un desiderio di superiorità ("la mia console è ultra futuristica, la tua è giurassica")? Allora mi chiedo se è giusto che il ragazzo che per la prima volta entra nel mondo dei videogiochi, che riceve per Natale un Saturn o un PS-X debba trovarsi in un mare di confusione e di giochi mediocri. Ci rimane solo un fastidioso senso di vuoto, di desideri non appagati, di un divertimento devitalizzato, il nulla in un oceano di cloni...

E allora è tanto difficile entrare nella mentalità capitalistica e non acquistare l'ennesimo sequel di Street Fighter 2, per dimostrare che non siamo amebe?

Beh, dopo questo mare di retorica e luoghi comuni (che a mio parere non fanno mai male) vi saluto...

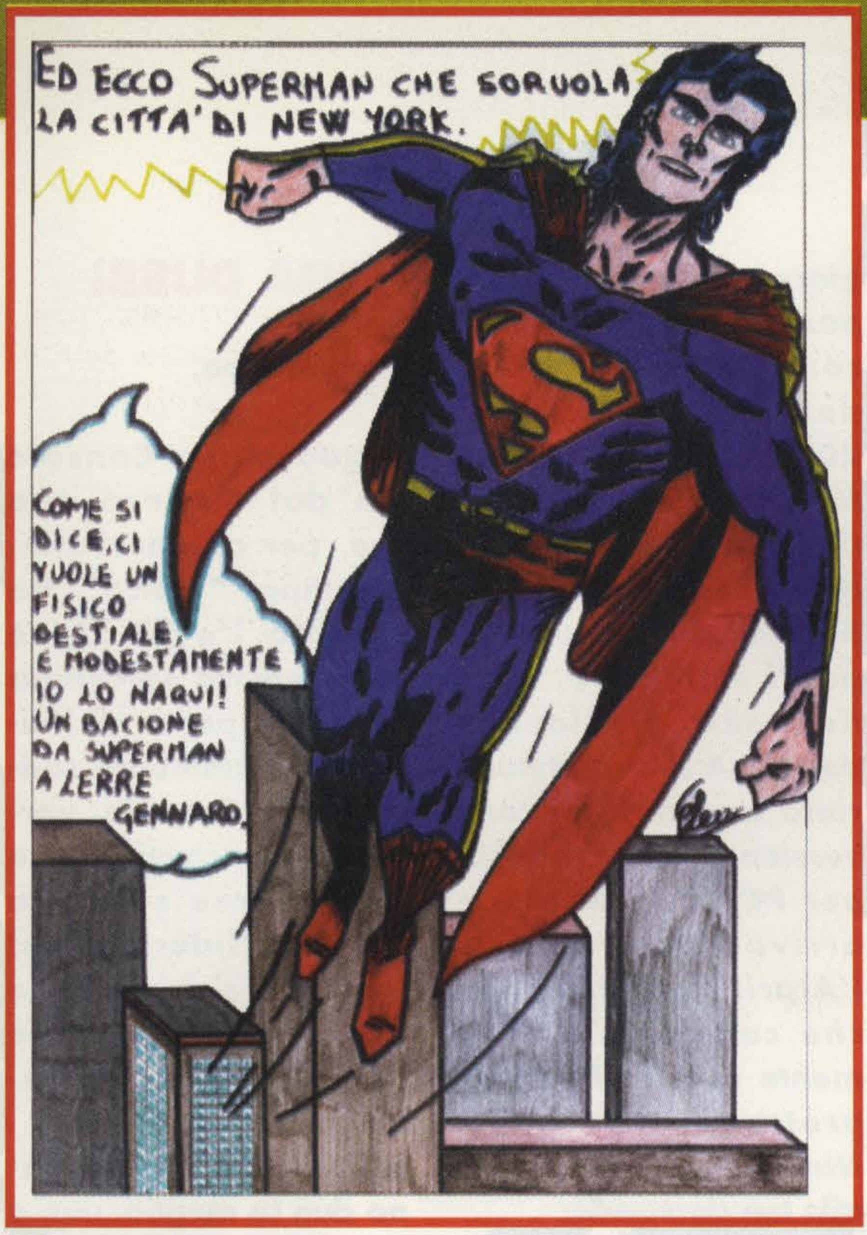
Una bella fire ball nel naso a tutti quanti...

Luca De Santis

Due contributi molto interessanti, anche se alcuni passaggi della lettera di Luca mi lasciano alquanto perplesso (che c'entrano le amebe e la "mentalità capitalista"? Perché il bambino che "riceve per Natale un PS-X o un Saturn" - beato lui - si troverà "in un mare di confusione"? Ma soprattutto, perché ho perso 5 a 1 con Fabio Ravetto a Serie A?).

Scherzi a parte, la strategia della Sega è un tema che merita di venire analizzato da diverse angolazioni. Procediamo con ordine. Il Mega 32, come sapete, non è una nuova console, ma un'espansione - un po' come una sche-





da aggiuntiva per PC - e come tale, potenzia una qualcosa già esistente, nella fattispecie il Megadrive. Non è possibile paragonare il Mega 32 a PS-X, Saturn o Ultra 64, che sono e restano vere e proprie console. Da un punto di vista tecnico, le prestazioni del 32X saranno inferiori a quelle dei sistemi videoludici citati, ma dalla sua vanta un rapporto qualità-prezzo certamente interessante. Il prezzo di vendita di Saturn e Play Station sarà tale da rendere le due console del tutto inaccessibili alla massa, almeno per i prossimi sei mesi. Non sono poi in molti a potersi permettere un videogioco che costa più di un milione di lire (vedi il "caso" 3DO). Il Mega 32 rappresenta quindi un compromesso ideale per chi vuole passare ad un sistema a 32-bit senza essere costretto a ipotecare la casa. Il che non è poco, di questi tempi. D'altra parte si potrebbe cinicamente osservare che la Sega, commercializzando espansioni hardware a piccole dosi, in maniera rateale (Mega CD, prima, Mega 32 ora), ci sta fregando doppiamente... L'idea che la politica della Sega sia estremamente rischiosa e potenzialmente controproducente per la Sega stessa è stata avanzata sia da addetti ai lavori, sia da lettori. Beh, ho smesso di credere nelle capacità di gestione degli affari dei colossi del divertimento dai tempi della Commodore. Prima della Grande Crisi del 1984, fa l'Atari era padrona assoluta del mercato. Ora annaspa di brutto e di fronte a Sega e Nintendo gioca il semplice ruolo di comparsa (c'è addirittura qualcuno che, come Randy Komisar, presidente della LucasArts, si chiede se l'Atari esista realmente). Negli anni '80 la Nintendo aveva in mano il 95% del mercato dei videogiochi americano, ora quella percentuale si è quasi dimezzata... Fare delle previsioni anche a breve scadenza è sempre difficilissimo in un settore che sembra procedere a rivoluzioni costanti e cambi di "paradigma" fulminei per dirla con Kuhn... Ok, l'avrai capito: preferisco non azzardare alcuna previsione. Passiamo al tema della presunta incompatibilità tra Saturn e Mega 32. Ora, le informazioni che ci sono pervenute in questi ultimi mesi sono estremamente contrastanti: c'è chi sostiene che sussistano impedimenti di carattere tecnico/strutturale, c'è chi invece tira in ballo ancora una volta la subdola strategia della Sega... In effetti, se fosse possibile utilizzare i giochi del M32 sul Saturn, un sacco di gente non comprerebbe l'add-on, ma risparmierebbe ancora per comprarsi la console vera e propria, buttando dalla fenêtre il Megadrive. Risultato: quintalate di M32 invenduti... Ne riparliamo nelle news... Per quanto riguarda la presunta superiorità delle console a 64-bit su quelle a 32-bit - implicitamente affermato nella parte conclusiva della lettera di Andrea - raccomando massima cautela... La potenza di una console non dipende esclusivamente dal processore centrale, ma anche dai chip ausiliari e da una serie di altri fattori tutt'altro che secondari. Non è detto che una macchina a 64-bit sia a priori più potente di una a 32-bit (tra l'altro, il Saturn possiede DUE chip SH2 che lavorano in parallelo...): aspettiamo i giochi e poi riparliamone, con cifre e sigle si può dire tutto e il contrario di tutto, in campo videoludico. In ogni caso Andrea, il Saturn è una console modulare, espandibile. Non escludo un eventuale Mega 64, tra qualche anno. La Sega lo ha già fatto per il Megadrive, la 3DO lo farà nel '95, quindi... L'idea che le console siano delle scatole di plastica terribilmente "chiuse" è definitivamente tramontata... Ormai le console, come i PC, crescono con noi...

CHE FIFATA GALATTICA!

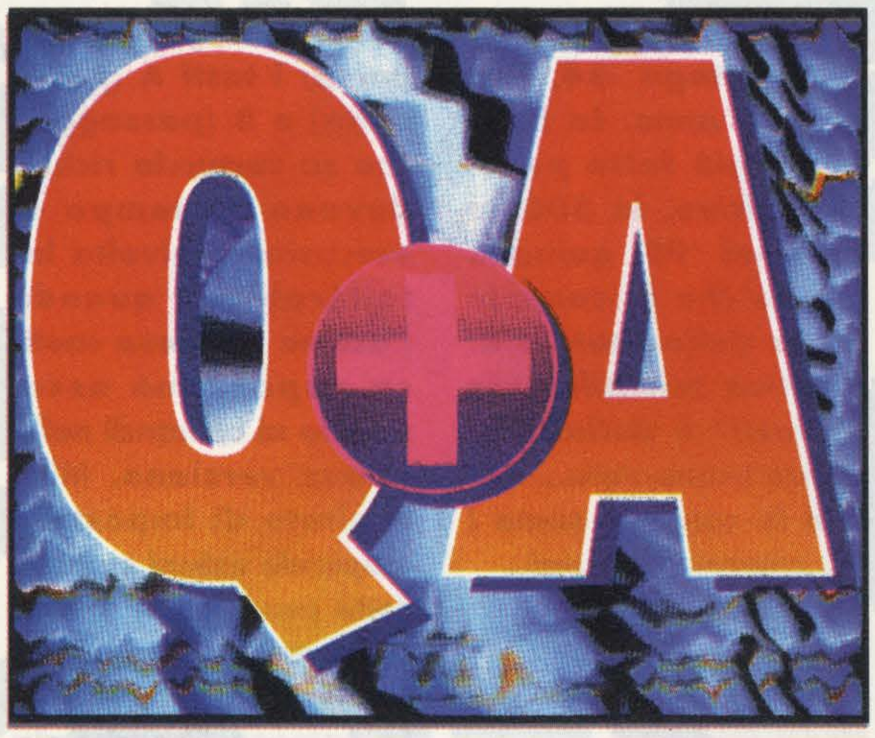
Carissima redazione di Mega Console,

pur considerandovi i migliori in quanto a competenza, professionalità e, perché no, simpatia, ho deciso di prendere carta e penna per muovervi alcune critiche riguardo alla recensione di Fifa Soccer per Mega CD. Certo, è più che legittimo esprimere giudizi soggettivi (tutti i giudizi sono soggettivi, fratello - NdMBF) circa un gioco, ma è ancora più importante fornire agli eventuali acquirenti una presentazione del prodotto più oggettiva e meno superficiale possibile. Vi dico questo perché sono rimasto colpito dal giudizio (50%) che avete dato alla giocabilità che, sostenete, è rimasta identica a quella della versione su cartuccia. Ebbene, io posseggo entrambe le versioni e vi assicuro che così come la prima versione mi aveva tutt'altro che divertito, la seconda, su CD, mi ha entusiasmato. Perché? Innanzitutto, la fastidiosa sensazione di scivolamento di Fifa su cart (sembrava una simulazione di hockey!) è quasi scomparsa; i tasti A (pallonetto) e B (passaggio) che su cartuccia richiedevano un tempo di esecuzione talvolta intollerabile quando l'azione si faceva caotica rispondono assai meglio ai comandi nella nuova versione. Mi è capitato di impostare stupende azioni con sei, sette passaggi di prima con cambi repentini di fascia, etc.
Le famose "bombe da 30 metri" sono ora molto più difficili da realizzare, perché i tiri risultano sempre centrali e parabili, e di conseguenza occorre usare tiri ad effetto che, nella versione su cart erano praticamente inesistenti. Anche nei cross da fondo campo si riesce ad utilizzare l'effetto, tanto che sono riuscito a segnare persino dalla bandierina!
Tuttavia, il gran difetto del gioco, da voi neppure accennato, è il tempo di caricamento da CD, davvero un po' troppo lungo. Concludendo: Fifa Soccer per MCD è un gran bel gioco con splendide intro, sequenze in FMV, giocabilità nettamente superiore alla precedente versione e un sonoro da favola (avete provato a collegarlo ad un impianto hi-fi?).
A voi potrà anche non piacere, ma è giusto che forniate ai lettori tutti gli elementi relativi ad un gioco recensito.

Un saluto,

Filippo Luders
Torino

Riceviamo e volentieri pubblichiamo, ma la redazione resta fedele al giudizio espresso nella recensione.



VIDEOGAMES ON DEMAND

Caro MBF,

Vista la vostra invidiabile competenza nel settore dei videogiochi (c'è tanta approssimazione in giro, soprattutto in Italia) vi scrivo per saperne di più sul Sega Channel, il primo canale interattivo della storia della storia della televisione. Innanzitutto: che fine ha fatto? Fino a qualche mese fa ne parlavate regolarmente, poi niente. Non vorrei che l'intero progetto fosse stato abbandonato. Ci sarà mai un servizio di videogames on demand anche in Europa e, magari, in Italia?

Alberto Di Tani
Pescara

Sono tornato da poco dagli States e ti posso assicurare che l'atmosfera che si respira è semplicemente elettrizzante. La fase di sperimentazione è terminata e le prime indicazioni sono estremamente positive. Il che significa che presto, molto presto, diversi canali dedicati al divertimento elettronico diverranno operativi. Il più importante è, appunto, il Sega Channel, creato dalla triade Sega, TCI (Tele-Communications Inc.) e Time Warner che sarà lanciato a dicembre. Stipulando un abbonamento di quindici dollari mensili (circa 25 mila lire) i teenagers americani potranno visionare in anteprima le ultimissime novità Sega per Megadrive, accedere ad una biblioteca software di oltre 50 giochi e di cheat mode di ogni genere. Ancora più interessante, il progetto sviluppato da TCI e Acclaim. Lo scorso ottobre, le due società hanno stipulato un accordo che ha come finalità la creazione di un network interattivo sul modello del Sega Channel. Costo dell'operazione: oltre 100 milioni di dollari. A differenza del primo il nuovo canale permetterà anche di videogiocare a distanza, in tempo reale, con un proprio amico. Vivete nello stato del Wisconsin e volete fare un doppio a NBA Jam con vostro cugino che si trova in New Mexico? No problem. Anche la Time Warner sta portando avanti un progetto simile a quello della Acclaim-TCI, che sarà disponibile a partire da gennaio. Insomma, si tratta di una vera e propria rivoluzione. In Europa i tempi saranno più lunghi. Non parliamo poi dell'Italia (la Telecom sta sperimentando una sorta di video on demand, ma senza videogiochi). L'handicap delle tariffe telefoniche italiane, inoltre, rischia di penalizzare, se non compromettere, un servizio altrimenti appetitoso. Resta in linea (eh, eh, eh) se vuoi saperne di più...

LA SEGA SI COMPRA L'ATARI

Caro Emme-B-Effe,

1) Il Mega 32 sarà più potente del Jaguar?
2) Vedremo mai Alien Versus Predator per Mega 32?
3) Secondo te, ha più possibilità di successo il Mega 32 o la console dell'Atari?
4) Quanto costeranno i giochi per Mega 32?
5) Vale la pena di comprarsi un Jaguar?

Alberto Bruzzan
Pavia

Per rispondere a queste domande, Alberto, devo fare una premessa fondamentale. Lo scorso ottobre, la Sega ha investito oltre 40 milioni di dollari per acquistare azioni della Atari. In poche parole, oggi, la grande "S" possiede l'8% della piccola "A". Le due compagnie hanno inoltre stretto una serie di accordi particolarmente succosi. In particolare, un certo di numero di giochi per Atari Jaguar saranno convertiti per le console Sega (MD, 32X, Saturn) e viceversa. Tra i titoli potenzialmente convertibili segnaliamo l'unico gioco decente mai apparso per la presunta console a 64-bit dell'Atari, Tempest 2000, del grande Jeff Minter. Questo accordo dimostra l'interesse della Sega ad aprirsi ad altri sistemi: alla fine di settembre, Tom Kalinske, presidente della SoA aveva annunciato una serie di conversioni di giochi Sega per PC CD-ROM e ora arriva l'accordo con l'Atari: una strategia che contrasta nettamente con quella iperprotezionistica della Nintendo. Per tornare alle tue domande:

1) Probabilmente.
2) Non è stato annunciato e comunque è una mezza porcata (su EDGE si è beccato 4/10 e su EGM è stato stroncato di brutto).
3) Mega 32, di gran lunga.
4) 130-160 mila lire.
5) Tra Mega 32 e Jaguar, io sceglierei il primo, anche alla luce della premessa di cui sopra...

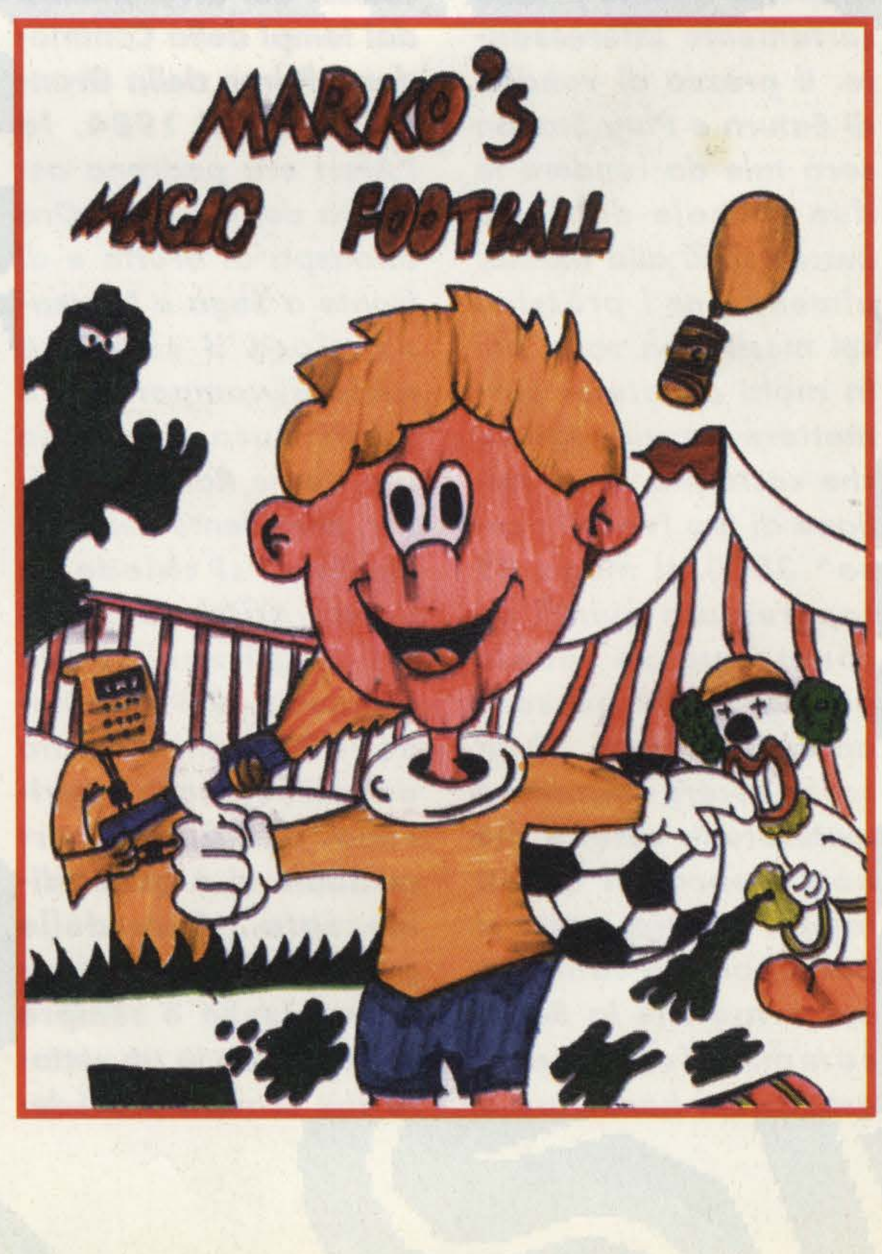
MEGA DUBBI

Caro Matteo,

seguo Mega Console sin dal numero uno che, per antonomasia, è sempre "mitico". Ho seguito l'evoluzione della vostra splendida testata e posso dichiararmi pienamente soddisfatto.. Tuttavia, vorrei comunicarvi alcune mie riserve su Mega Console, fiducioso del fatto che siete persone intelligenti ed accettate le critiche costruttive. Partiamo:

a) A novembre usciranno due (o meglio, una e mezza) nuove console Sega: il Saturn e il Mega 32. Il mio timore è che sarete costretti a sacrificare delle pagine normalmente dedicate ad altre console della grande "S" in favore delle nuove macchine. In questo modo rischierete di scontentare i possessori di Megadrive e Mega CD, tra i quali ci sono anche io.

b) Il punto di forza di Mega Console, oltre



all'insuperabile tempismo, è sicuramente il rapporto-qualità prezzo. Fino ad oggi avete dedicato molto spazio alle console Sega senza sommergerci di pubblicità, come fanno altre riviste. Ma sul numero di novembre ho notato che il numero degli inserzionisti è cresciuto notevolmente a discapito delle pagine di testo. Non avrete mica intenzione di tradire le vostre promesse, vero?

c) Come mai uscite così tardi rispetto ai primi numeri? Ricordo che fino a poco tempo trovavo Mega Console in edicola alla fine del mese, mentre negli ultimi tempi la rivista non appare prima del 10...

Sicuro di una vostra risposta, vi saluto, ripromettendomi di tornare a disturbarvi qualche altra volta...

Roberto Gervasini
Vercelli

Nessun disturbo, Roby: i tuoi dubbi sono legittimi, ma non hai ragione di preoccuparti. Non abbiamo infatti la minima intenzione di "mettere il secondo piano" Megadrive e MCD per privilegiare le nuove piattaforme a 32-bit della Sega.

D'altronde, sarebbe un suicidio anche dal punto di vista editoriale: ridurre lo spazio dedicato alla console a 16-bit più venduta nel mondo significherebbe scontentare migliaia di lettori.

No grazie, non fa per noi. Tratteremo abbondantemente le nuove piattaforme ludiche, ma senza compromettere lo spazio dedicato a quelle già esistenti. In occasione del lancio di Mega 32 e Saturn abbiamo deciso di aumentare il numero delle pagine di Mega Console. Le sedici pagine in più che troverete su questo numero rappresentano solo l'inizio.

La nostra filosofia è sempre stata quella di soddisfare l'utente Sega affamato di notizie riguardanti la sua console.

Francamente, non invidio le riviste "tradizionali", che devono fare i conti con decine di sistemi differenti (ormai esce una console nuova al mese, o giù di lì). Mega Console resta la guida insostituibile dei fan della grande "S" che (giustamente) non accettano compromessi e non sono disposti a sacrifici: non so voi, ma se possedessi un MD non me ne importerebbe nulla di leggere notizie e recensioni relative a giochi per SNES, 3DO, Jaguar, NES, GB, CD32 e palle varie. Riguardo all'aumento pubblicitario del mese scorso, dobbiamo effettivamente porgervi le nostre scuse. Il fatto è che Mega & Super Console piacciono, non solo ai lettori, ma anche agli inserzionisti, che scalpitano per avere il loro spazio.

Teoricamente, già il mese scorso avremmo voluto controbilanciare l'incrementato volume pubblicitario con un corrispondente aumento delle pagine di testo, ma per una serie di problemi tecnici, non ci siamo riusciti. Faremo il possibile perché non si ripeta.

Per quanto riguarda l'uscita posticipata di Mega Console, vorrei precisare che si tratta di una scelta consapevole da parte della redazione. Vogliamo che Mega Console sia una rivista hyper aggiornata, non la solita brodaglia nazional-popolare costantemente in ritardo rispetto alle uscite dei giochi nei negozi. Questo significa che preferiamo aspettare qualche giorno in più pur di recensire, che so, Fifa Soccer '95, piuttosto che rimandarlo al mese successivo.

Aspetto i vostri commenti...

SCATTA L

Ok, gente, l'attesa è finita: il Megadrive 32X è finalmente disponibile. Tutti i megadrivers possono trasformare la console a 16-bit più venduta nel mondo in una potente piattaforma ludica a 32-bit. Il tutto ad un prezzo relativamente accessibile: meno di 400.000 lire. Welcome to the next level...

a cura di Matteo Bittanti

Il prezzo e le caratteristiche tecniche del Megadrive 32X (questo il nome definitivo dell'upgrade), non sono gli unici aspetti croccanti della faccenda. A differenza di molte altre console della "nuova generazione" lanciate sul mercato senza un software decente, il 32X è supportato già adesso da una serie di giochi galattici, che la vostra rivista preferita, Mega Console, ha ovviamente recensito in esclusiva assoluta: Doom, VR Deluxe e Star Wars® Arcade. Nelle prossime pagine potrete conoscere tutto quello che c'è da sapere sul 32X: solo dopo aver letto il nostro speciale - corredato da succose anteprime che non trovate altrove - avrete tutti gli elementi per decidere o meno l'acquisto dell'accrocchio Sega. Siete pronti? Possiamo partire...

• CARATTERISTICHE TECNICHE

Negli ultimi mesi, parlando del 32X, le riviste del settore vi hanno bombardato con una serie di sigle incomprensibili e da cifre poco chiare come 40 MIPS, 23 Mhz, VDP etc. Forse è venuto il momento di chiarire un po' come stanno le cose...

• CPU

Il Megadrive 32X è un upgrade che consente di incrementare notevolmente le caratteristiche del Megadrive, trasformandolo in una console a 32-bit. L'upgrade contiene ben DUE processori Sega/Hitachi SH2 RISC a 32-bit che costituiscono il cuore del sistema. La velocità dei chip è di 23 Mhz, mentre il numero di milioni di istruzioni che possono calcolare in un secondo (MIPS, appunto) è 40. Dal momento che i due chip lavorano in parallelo, le performance del 32X possono essere paragonate a quello di un PC di fascia alta. L'unica differenza è che un PC di fascia alta costa svariati milioni...

• CO-PROCESSORI

Una volta inserito nella porta cartucce del sedici bit Sega, quella supposta gigante del 32X non esclude le funzionalità del Megadrive, ma le sfrutta pienamente, integrandole. Il che non significa, badate bene, che ciò che risulta dalla fusione dei due aggeggi è una console a 48-bit (16+32), ovviamente. In realtà, la CPU del Megadrive - il glorioso 68000 - svolge il ruolo di co-processore o chip ausiliario nei confronti del 32X. Quest'ultimo possiede anche un nuovo chip denominato VDP (Video Digital Processor) che migliora nettamente le capacità grafiche della console. Come? Continuate a leggere...

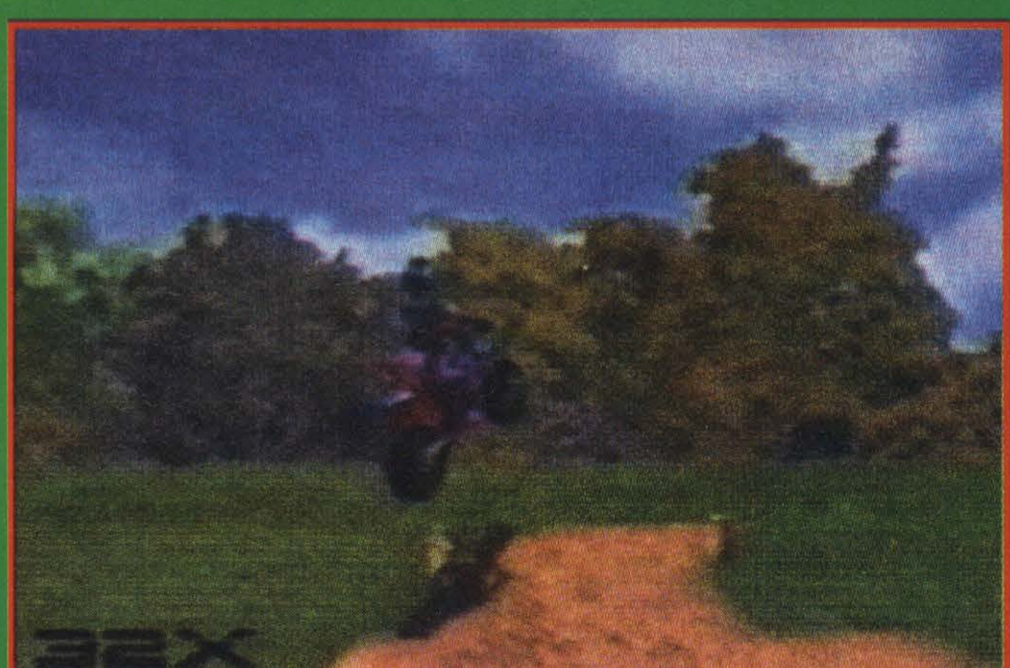
• GRAFICA

Uno dei punti di forza del 32X è rappresentato dalle notevoli capacità grafiche che gli consentono di muovere la bellezza di 50.000 poligoni mappati al secondo. Questa cifra è solo indicativa: un programmatore con gli attributi potrebbe ottenere dei risultati addirittura superiori. Come mai? Presto detto. Il 32X non ha un chip specifico che si occupa delle animazioni poligonali. I calcoli necessari vengono svolti dai poderosi chip SH2, le cui potenzialità sono, in effetti, ancora tutte da scoprire. Non è finita: il 32X è in grado di visualizzare effetti speciali come ingrandimenti, zoomate, rotazioni a tutto schermo, texture mapping e gouraud shading, fino ad oggi accessibili solo a sistemi molto costosi (PC, 3DO, etc.). Doom, Star Wars® Arcade e VR Deluxe ne sono la dimostrazione più chiara. Il 32X sfrutta inoltre una tecnologia denominata "dual-frame buffering". Praticamente, quando viene visualizzata un'immagine (frame) su schermo, il 32X ne riproduce un'altra in memoria. I frames vengono quindi intercambiati rapidissimamente. Ciò consente di ottenere delle animazioni ultra-fluide e uno scrolling senza rallentamenti o flickerii. Questa tecnica non è nuova (i programmatori avevano già scoperto il trucchetto ai tempi del Commodore 64!), ma grazie alla potenza

il software

Per quanto riguarda i giochi Sega, segnaliamo che Doom, VR Deluxe e Star Wars® Arcade sono già disponibili. A gennaio saranno lanciati Cosmic Carnage, Space Harrier, Super Motocross e Afterburner. Golf Magazine Presents 36 Greatest Holes starring Fred Couples sarà nei negozi a febbraio. A marzo sarà la volta di Stellar Assault, Metal Head, Wrath Squadron, Tempo e College Basketball. I giochi per Mega CD 32, ovvero Surgical Strike, Shadow of Atlantis, Fahrenheit e Wirehead saranno pronti per aprile. Secondo le previsioni della Sega, entro la fine del 1995 saranno disponibili almeno 100 giochi per 32X, dei quali il 75% prodotto da software house esterne.
Buon divertimento...





"ORA "X"!

del 32X, gli effetti che si possono ottenere, sono di una spettacolarità incredibile.



Tom Kalinske, presidente della Sega of America, prevede che almeno 600.000 unità del 32X saranno commercializzate nel corso del 1995

• COLORI
Il 32X consentirà ai programmatori di migliorare la definizione visualizzabile su schermo, ottenendo dei risultati paragonabili a quelli di una scheda Super VGA per PC. La palette del 32X è molto più ampia rispetto a quella del MD e vanta sino a un massimo di 32.768 colori. Tuttavia, il numero di colori che saranno contemporaneamente impiegati nei giochi sarà di 256. Ancora una volta, diciamo che dei programmatori esperti potrebbero benissimo usarne di più senza compromettere la velocità del gioco...

• MEMORIA
Il sistema ha 512k di memoria on-board, il che equivale a 4 Mbit. Questo consente ai programmatori di muoversi con maggiore libertà nello sviluppo di un gioco, soprattutto se si tiene conto che la memoria del 32X va ad aggiungersi a quella del Megadrive e, eventualmente, a quella del Mega CD. Quest'ultimo, infatti, ha la bellezza di 6 Mbit di memoria disponibili, utilissimi per creare giochi sempre più complessi...

• AUDIO
Anche dal punto di vista dell'audio, il 32X implementa nettamente l'hardware esistente. Il chip incluso nell'upgrade; la cui frequenza è di 44 Mhz, è decisamente più sofisticato del vecchio Yamaha del MD, che tuttavia ci ha regalato dei "pezzi" memorabili, come i soundtrack della serie di Streets of Rage o Shinobi. La cosa bella è che il chip custom del 32X è in grado di remixare il sonoro dei vecchi giochi, aggiungendo una nuova dimensione sonora a capolavori del passato. Questa possibilità è denominata "audio mixing".

• TECHNO SLANG
Fermiamoci un attimo. Alcuni di voi saranno probabilmente rimasti sconvolti dalla terminologia usata in questo articolo. Non preoccupatevi, è normale. Espressioni come "light sourcing" o "texture mapping" non si usano certo nel parlato quotidiano (nessuno di noi va al super a chiedere tre etti di poligoni mappati - belli magri, mi raccomando - o sbaglio?). A tutti coloro che non hanno mai alzato la mano per richiedere delle spiegazioni consigliamo la lettura delle prossime righe. Chi invece sa già tutto può girare pagina e passare ai giochi veri e propri. Guardate che poi interrogo, quindi non fate i furbi...

• POLIGONI
I chip Hitachi SH2 sono in grado di svolgere una serie di complesse operazioni matematiche in qualche frazione di secondo. Ora, forse vi chiederete a che cosa possano servire questi famigerati calcoli. Presto detto: sono necessari per creare ambienti e scenari tridimensionali realistici. Questo discorso ci porta a parlare dei poligoni. Ora, un poligono non è altro che una forma geometrica piatta. Il 32X - che non è stupido, ci tengo a sottolinearlo - crea delle forme tridimensionali aggregando un certo numero di poligoni. Finalità? In termini di realismo, i poligoni permettono di ottenere degli effetti convincenti, superiori a quelli offerti dalla grafica bidimensionale. Solo simulando un ambiente tridimensionale si può creare un'effettiva sensazione di profondità, di spessore. Non ci credete? Aspettate di vedere Doom, uomini di poca fede...

• LIGHT SOURCING
Si tratta di una tecnica che consente di accresce il realismo nell'ambito di un ambiente poligonale attraverso l'illuminazione prospettica delle varie figure. Ok, ve lo dico in un altro modo. Quando una fonte di luce illumina degli oggetti, è chiaro che quelli che si trovano più vicini ad essa saranno più chiari rispetto a quelli situati ad una certa distanza, no? Sostituite alla parola "oggetti" il termine "poligoni" e il gioco è fatto. Effetti di light sourcing sono presenti in VR Deluxe e Doom. Giuro.

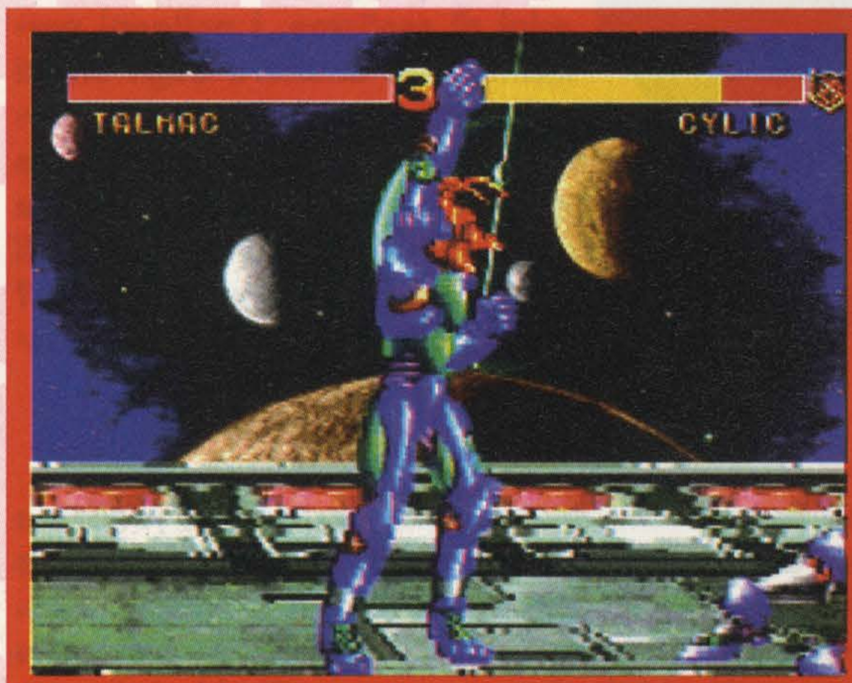
• TEXTURE MAPPING
Dopo il successo di giochi come Ridge Racer e Daytona USA, questa espressione è diventata improvvisamente di moda. Poche righe fa abbiamo detto che i grazie ai poligoni è possibile creare degli ambienti tridimensionali, giusto? I più sgamati di voi potrebbero sollevare questa obiezione: se aggrego un certo numero di poligoni per creare una macchina, ciò che ottengo non è l'immagine di una macchina vera e propria, bensì una serie di poligoni che le assomigliano vagamente. Giusto. Qui entra in gioco il texture mapping, che consente di "appiccicare" ai poligoni delle immagini di vario tipo (nel nostro caso, parti di una macchina), al fine di aumentare il grado di realismo dell'oggetto. Immaginate, per fare un esempio, di appiccicare delle decalcomanie a un modellino di plastica. Beh, il texture mapping è una procedura analoga, in ambito grafico. Questa tecnica è stata sfruttata magnificamente in Doom.

• SPRITE SCALING
Lo sprite scaling è una tecnica tutt'altro che recente, ma non ha mai riscosso un grande successo sulle piattaforme casalinghe della Sega. Il MD, infatti, non ha le capacità per emularlo in maniera convincente. Il MCD che, al contrario, è in grado di visualizzarlo ottimamente (vedi Battlecorps, Batman Returns o Thunderhawk), non è stato sfruttato al meglio se non da un paio di software houses. Il Megadrive 32X promette di vendicare entrambi i sistemi. Ma cos'è lo "sprite scaling", una buona volta? Dunque, consiste nel prendere uno sprite (che so, uno dei personaggi di Street Fighter II, via) ed espanderlo o rimpicciolirlo rapidissimamente per farlo sembrare er, più grande o più piccolo, appunto. Questa tecnica è stata sfruttata in maniera industriale proprio dalla Sega sin dalla metà degli anni '80 in coin-op come Space Harrier o Afterbuner, Super Monaco GP e Outrun. Titoli come Super Space Harrier, Super Afterburner, Cosmic Carnage e Super Motocross - presentati dettagliatamente nelle prossime pagine - promettono un revival dello sprite scaling,...



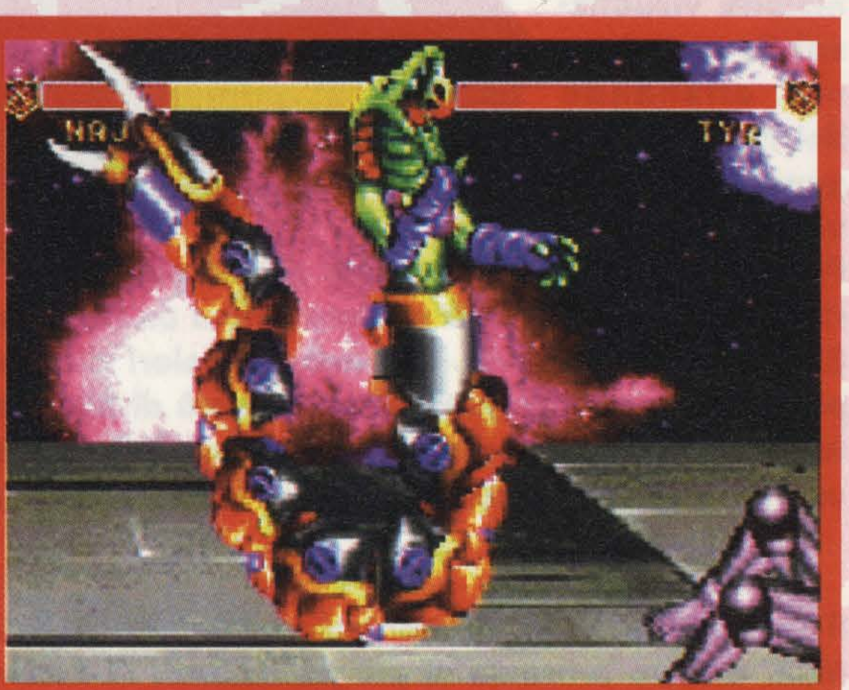
COSMIC CARNAGE

Precedentemente conosciuto come The Ultimate Fighting Game, questo picchiaduro ad incontri da 24 Mbit è stato ribattezzato Cosmic Carnage, e sarà disponibile a gennaio. Si tratta di un beat 'em up che vanta personaggi e scenari fantascientifici: i lottatori sono gli alieni più skizzati della galassia, capaci di implementare le loro tecniche d'attacco con armi devastanti. Il punto di forza di questo gioco, oltre alle animazioni favolose, sono gli effetti di sprite scaling che si traducono in zoomate e ingrandimenti spaziali. Potete persino sbattere fuori il vostro avversario dallo schermo...



Il punto di vista del gioco si modifica in relazione alle mosse dei lottatori, come in Art of Fighting 2!

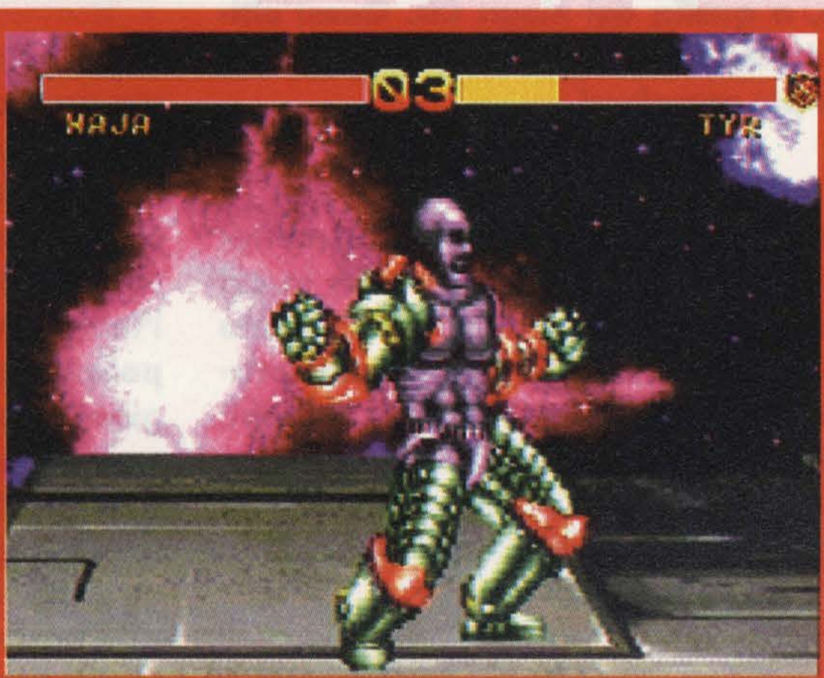




Sarà, ma questo tizio non ha un aspetto molto rassicurante...



La grafica bidimensionale di Cosmic Carnage è impreziosita da zoomate veramente spettacolari...



Ué, ma li avete visti i fondali? Altro che 3DO





No ragazzi, non è un Neo Geo, ma un 32X!!!





JAPAN PLANET
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SEGA SATURN
MEGA 32
SONY PS-X
NEO GEO CD
E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!
CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000
TEL 039/322605
FAX 039/321944
DAL LUNEDI' AL SABATO
DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18
(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

SUPER AFTERBURNER

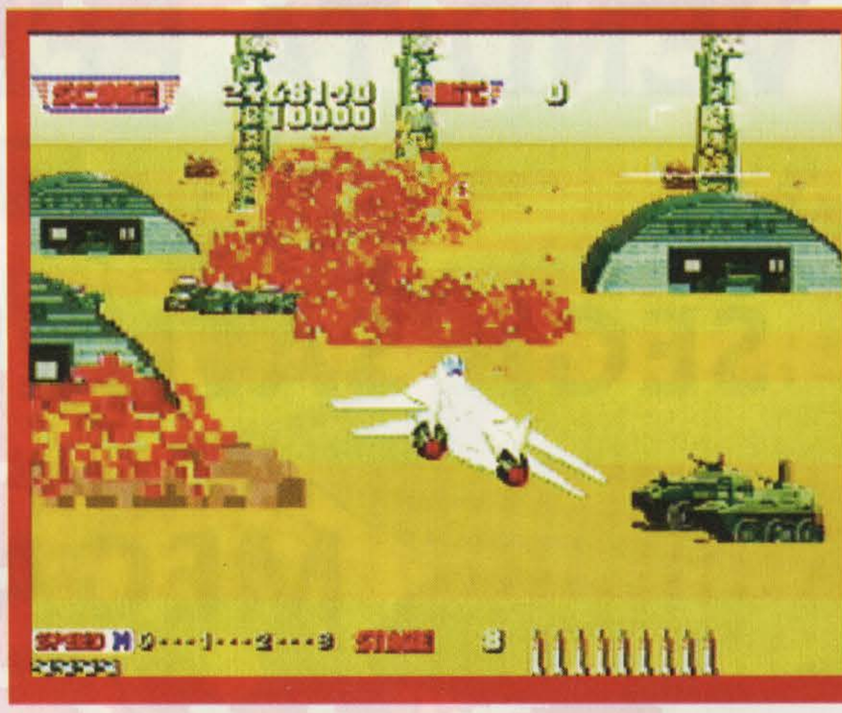


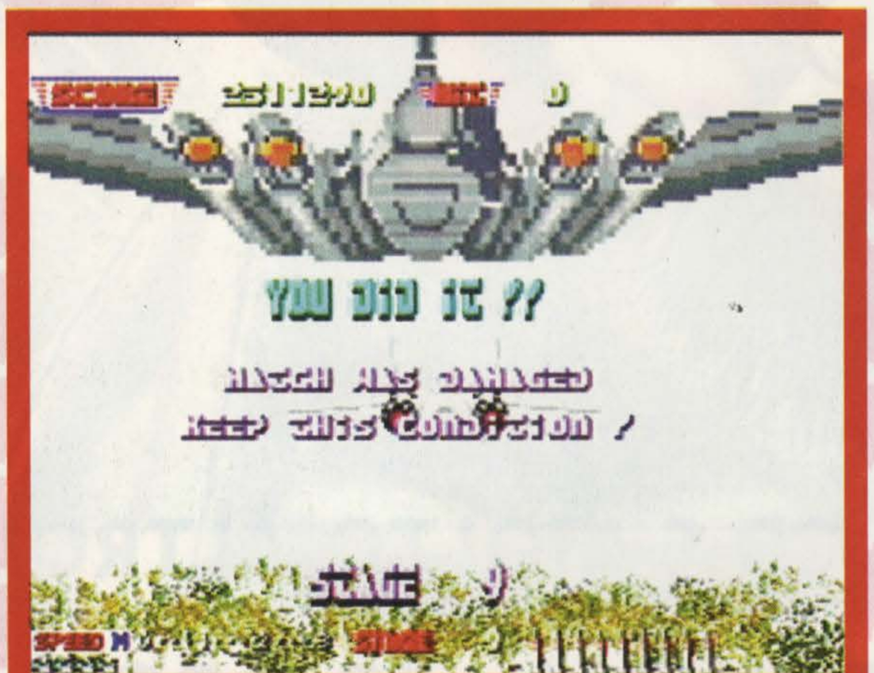
Era il 1986. La Sega lanciava in sala giochi uno sparatutto che avrebbe cambiato la storia dei videogiochi: Afterburner. Otto anni dopo arriva la conversione più accurata di quello splendido gioco. Ritroverete tutta la velocità, la frenesia, l'azione di quello splendido gioco. Manca solo il cabinato idraulico! Qualche maligno sostiene che si tratta pur sempre di un gioco vecchio di otto anni, e quindi "è vecchio". Io dico solo che non vedo l'ora di poterci fare una partita...



Noi forse siamo invecchiati, ma Afterburner non è cambiato per niente. Tutto merito della vitamina C







Ricordate questa sequenza? Un mito giovanile...





Dopotutto, Afterburner è rimasto unico nel suo genere. Galaxy Force faceva schifo e poi la Sega è passata ad altro...



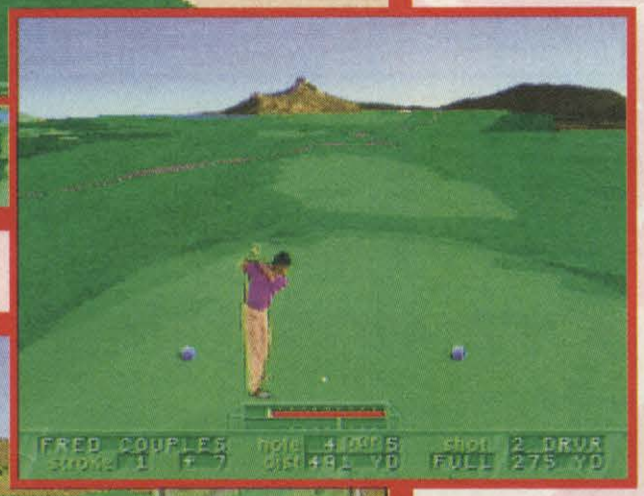
Afterburner fu creato nell'86 grazie a una tecnologia denominata Super Scaler, per i tempi qualcosa di veramente innovativo...

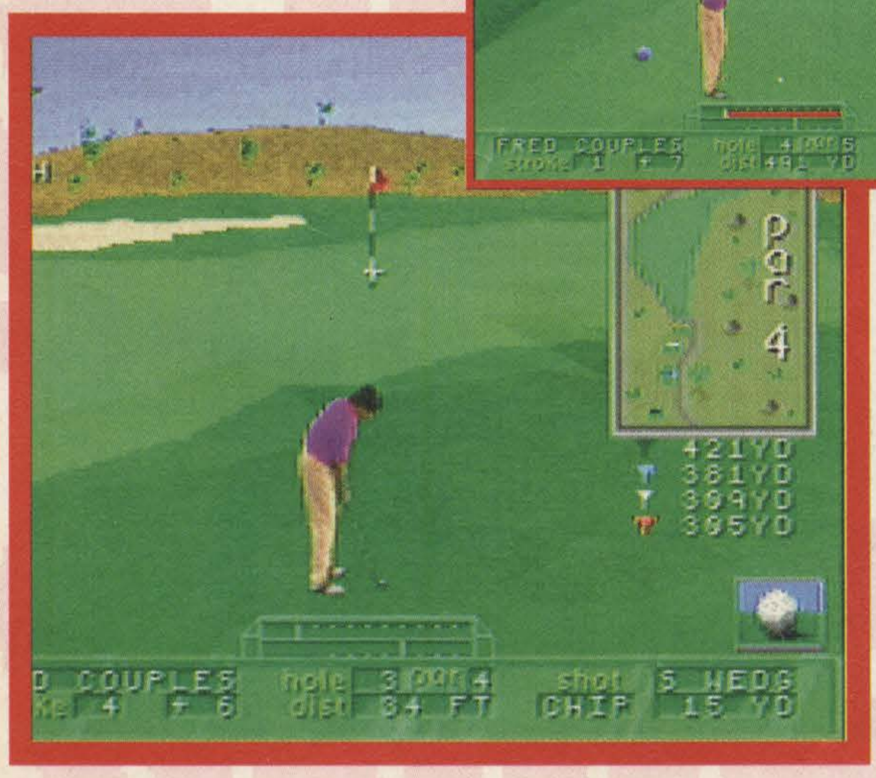


GOLF MAGAZINE PRESENTS GREATEST 36 HOLES

La risposta della Sega all'attesissimo Tee Off della Core Design, presentato sul numero scorso di Mega Console è questa simulazione di golf dal titolo abnorme. Rispetto a grandi classici a sedici bit come PGA Tour Golf, giunto alla terza edizione, e a Leaderboard, GMPG36HSFC (no, non è un codice dell'Action Replay) vanta una grafica semplicemente stupenda. Il treddì è di pregevole fattura e non ha nulla da invidiare a quello delle simulazioni per PC ultra-costosi. La struttura di gioco e l'interfaccia utente è del tutto analoga a quella di PGA Tour Golf (e la cosa è un bene, credeteci), ma non mancano trovate inedite, come la possibilità di editare il proprio personaggio fin nei minimi particolari, nonché salvare posizioni e record grazie alla classica battery back-up. Veramente niente male.



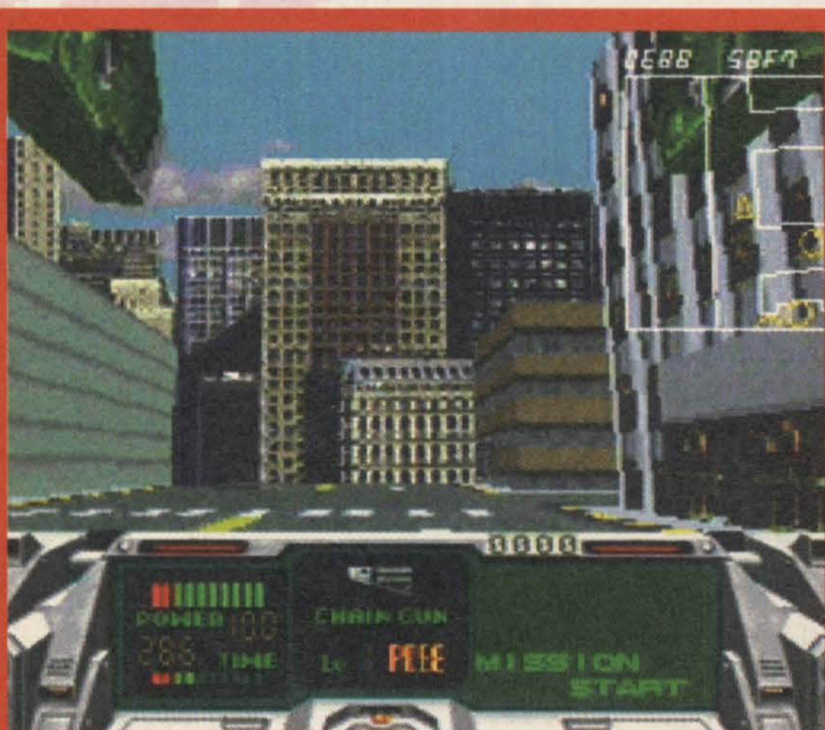






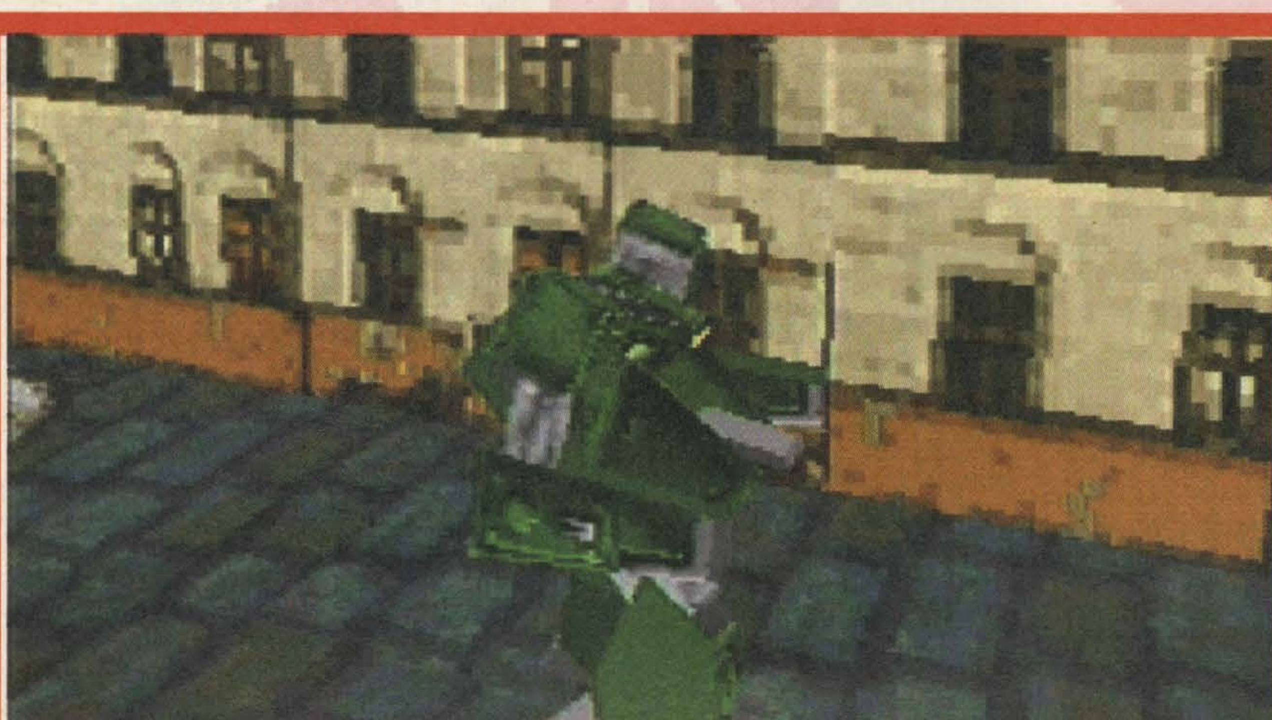
METAL HEAD

Uno dei titoli più attesi per 32X è sicuramente questo blastatutto poligonale che mixa Battletech e Robocop. Il gioco vi permette di vestire i pesantissimi panni metallici di un robottone da battaglia e di tostare i criminali, anch'essi cybernetici, all'interno di una città interamente ricostruita grazie a poligoni e texture mapping. Metal Head vanta una serie di prospettive selezionabili, un sacco di violenza digitale e una grafica veramente strepitosa (rispetto alle immagini precedentemente pubblicate, ora il texture deborda come la marmellata nei croissant di Biomassa). Ma lasciamo parlare queste splendide immagini...

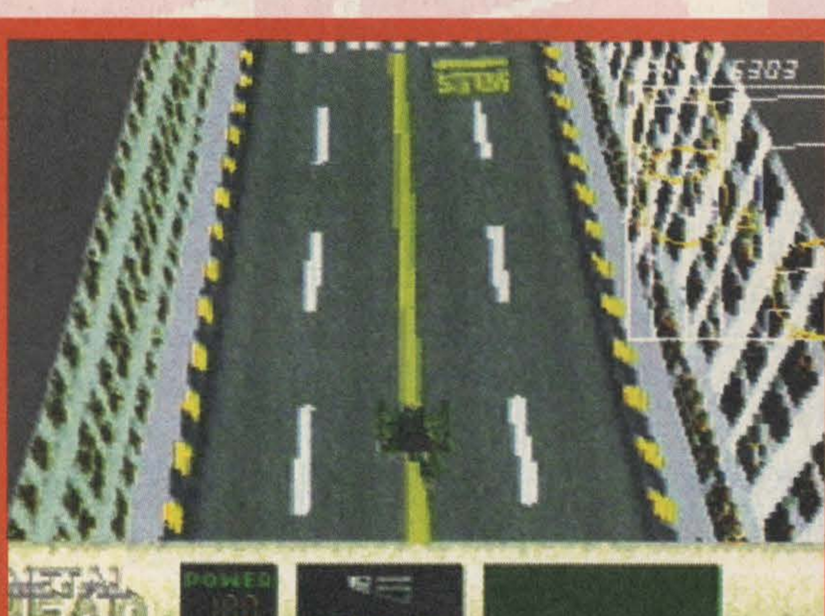















NEWEL
computers e videogames
6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036
20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035
L. 29.000
L. 29.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 39.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 49.000
L. 59.000
L. 59.000
L. 59.000
L. 59.000
L. 59.000
L. 69.000
L. 69.000
L. 69.000
L. 87.000
L. 89.000
L. 89.000
L. 89.000
L. 109.000
L. 109.000
OFFERTA !!!
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

PIANETA CHIAMA

Mega Console vi presenta una panoramica completa su tutti i giochi che vedremo su Saturn. Immagini inedite e rigorosamente esclusive di Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Tama, Victory Goal e altro ancora...
Il divertimento è appena cominciato...

a cura di Emme-B-Effe

SATURN NEWS

Il 22 novembre 1994, il Saturn è arrivato nei negozi di videogiochi giapponesi. La console è stata commercializzata a 45.000 yen (circa 730.000 lire), invece dei 49.800 inizialmente annunciati. La mossa è finalizzata a contrastare la Sony, che il 30 novembre lancerà la Play Station X ad un prezzo molto competitivo... Si vocifera, comunque, che dopo Natale, il prezzo della console potrebbe salire... I primi titoli che saranno disponibili al momento del lancio sono Clockwork Knight, Virtua Fighter, Virtua Racing ed un quarto ancora sconosciuto. A dicembre ne saranno lanciati altri cinque. Entro marzo, il numero dei giochi previsti per il 32-bit Sega dovrebbe raggiungere quota 40. Per quanto riguarda il lancio europeo, non si sa ancora nulla, mentre pare che in America il Saturn potrebbe arrivare ad aprile/maggio. Inauguriamo lo spazio Saturn su Mega Console con una rapida carrellata su tutto il software in arrivo...
Sonic The Hedgehog: ebbene sì! Ritroveremo il celebre porcospino europeo in un nuovissimo gioco per Saturn che sarà presentato a Las Vegas, in occasione del CES invernale.
Virtua Fighter 2, presentato su questo numero, uscirà anche per Saturn, ma solo verso la fine del 1995.
Si vocifera che i primi episodi di una nuova serie a 32-bit di Castlevania e Contra, i migliori giochi della Konami di sempre, insieme a Parodius, saranno pre-

PERIFERICHE

La Sega ha già presentato tutta una serie di periferiche che saranno disponibili al momento del lancio del 32-bit: nuovi joypad/stick, volanti per i giochi sportivi (**Daytona, Virtua Racing, Gale Racer** etc.), mouse, adattatori per 6/8 giocatori... Questo si chiama tempismo!







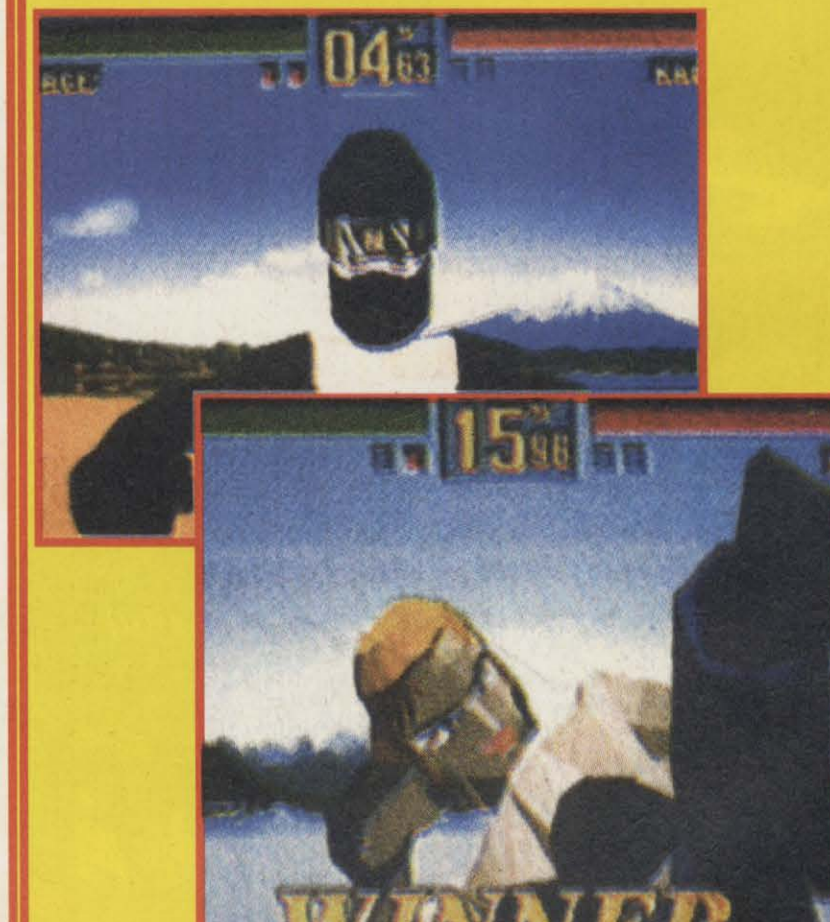
IL CRUSCOTTO

Una volta che avrete collegato il Saturn al 28 pollici di papino, apparirà come per magia un menu generale. Non occorre aver studiato estetica per capire che il pannello di controllo video del Saturn rappresenta un'evoluzione netta rispetto a quello spartano, ma funzionale del Mega CD. Pensate che tra le lingue selezionabili per l'OSD (on screen display) c'è persino l'italiano!



VIRTUA FIGHTER

Al Tokyo Toy Fair di giugno era stata presentata al pubblico una versione completa solo al 30% del picchiaduro più rivoluzionario della storia, ma da allora il gioco è stato notevolmente implementato, sia per quanto riguarda la grafica, sia per ciò che concerne la giocabilità. Come potete vedere da queste immagini, la versione per Saturn è quanto di più simile possa esistere al coin-op. Tutti i personaggi dell'originale sono stati riprodotti con maniacale perfezione, e lo stesso vale per le oltre 700 mosse che hanno reso celebre **Virtua Fighter.** La velocità del gioco è impressionante: 30 frames al secondo, senza rallentamenti o flickerii. La cosa che colpisce di più è la risoluzione adottata dai maghi dell'AM&2: 640*224! Con giochi come questo, la Sega riuscirà tranquillamente a piazzare decine di migliaia di Saturn in poche settimane...







A TERRA SATURN

PANZER DRAGOON

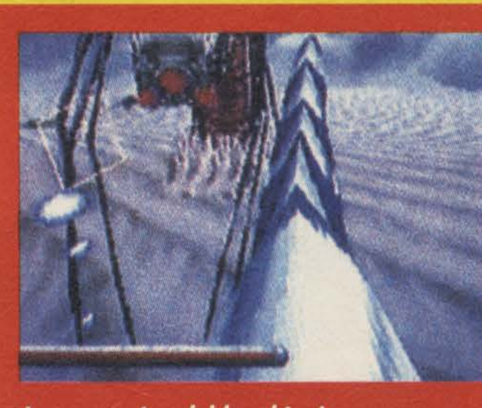
Panzer Dragoon - nonostante il titolo - non ha nulla a che fare con i famigerati cingolati tedeschi. Rappresenta invece un esempio convincente delle stupefacenti capacità del Saturn. Si tratta di uno sparatutto innovativo dalla grafica strepitosa, impreziosita da una serie di effetti speciali che solo pochi mesi fa avremmo giudicato improponibili su un sistema da casa. Grazie a **Panzer Dragoon,** potrete cavalcare uno splendido dragone alato, attraverso scenari montani e marini realizzati con un 3D onirico. Il grado di realismo raggiunto da questo gioco è semplicemente impareggiabile. Analogamente ai lottatori di **Virtua Fighter,** le "bestie" di **Panzer Dragoon** sono formati da poligoni.
Ognuno di questi è ricoperto da uno strato di texture mapping paragonabile ad una appetitosa glassa al cioccolato. Gli effetti di light sourcing abbondano come i canditi nel panettone di Natale. A questo punto potremmo completare le similtudini gastronomiche paragonando Panzer Dragoon a una doppia meringata, ma Biomassa comincia a emettere bava dalla bocca e mi convinco che forse è meglio darci un taglio, finché sono ancora in tempo.
Panzer Dragoon include differenti prospettive di gioco, switchabili con la semplice pressione di un tasto, proprio come nel mai-troppo-lodato **Virtua Racing.**



La risposta della Sega al Magic Carpet della Bullfrog!



L'occhio della madre!



La carrozzina del bambino!



Gli stivali dei soldati!

CLOCKWORK KNIGHT

Immaginate un platform game costituito interamente da poligoni. Immaginate dei fondali completamente interattivi, anzi, hyperattivi. Smettete di sognare ad occhi aperti e prenotate piuttosto dal vostro negoziante di fiducia un Saturn insieme a una copia di **Clockwork Knight.** I coders della Sega of Japan hanno creato un gioco che stravolge le leggi della fisica dei videogiochi, trasformando un ambiente bidimensionale in uno stupefacente universo pseudo-tridimensionale. Come dite? Dalle foto non si capisce? Sorry, non abbiamo ancora inventato un sistema olografico (ma ci stiamo lavorando, tranquilli)... Anyway, in **Clockwork Knight** controllate un robottino meccanico intrappolato in una casa giocattolo colma di insidie e trabocchetti. Abbiamo potuto vedere almeno cinque differenti sezioni del gioco e vi possiamo assicurare che sono una più incredibile dell'altra. Le trappole sono disseminate ovunque: scatole a sorpresa, trenini meccanici pronti a investirvi, orologi a cucù dotati di vita propria... Chi ha concepito questo gioco è un genio visionario oppure un pazzo della vita. Probabilmente, si tratta di un pazzo visionario decisamente geniale.



Il nuovo eroe elettronico della Sega si chiama Pepperouchau. Certo che Sonic era un miccino più semplice da ricordare...



SATURN E V-SATURN!

Il Saturn è pronto ad invadere i negozi giapponesi. Il suggestivo color oro del prototipo presentato al Tokyo Toy Show, qualche mese fa, è stato sostituito da un più "cattivo" grigio canna di fucile metallizzato. Oltre alla Sega, anche la Victor/JVC commercializzerà la propria versione del Saturn, denominata **V-Saturn** (troppo bello che fa il verso al V-Gundam). Altre case, come Yamaha e Hitachi, intendono produrre versioni del Saturn, per farne un vero e proprio standard. Tutte saranno ovviamente compatibili al 100% tra loro (vedi 3DO)...



Ecco a voi il V-Saturn della Victor/JVC!

sto lanciati anche per le console a 32-bit della Sega.
La Midway ha annunciato un nuovo gioco di wrestling per la sala giochi che sarà presto convertito per 32X e Saturn. Consentirà il gioco simultaneo a quattro giocatori e includerà una caterva di cheat-mode (NBA JAM docet). Sempre dalla Midway via Acclaim, è in arrivo anche per le piattaforme Sega a 32-bit, Revolution X, un clone di Operation Wolf sponsorizzato da quei babbioni degli Aerosmith. Oltre a Myst,

dalla Sunsoft arriveranno Zero The Kamikaze Squirrel e Aero The Acrobat 2: i giochi sono stati programmati dalla Iguana: un nome, una garanzia. Tra l'altro, gli Iguana stanno lavorando anche ad NBA JAM Tourneament Edition per Saturn... Aaagraaande!!! La versione deluxe di NBA JAM uscirà sotto etichetta Acclaim. Sempre dall'Acclaim, è previsto Batman Forever (luglio '95), che utilizzerà gli stessi accordgimenti che i Rare hanno applicato in Donkey Kong Country, probabilmente il miglior gioco mai uscito per SNES.

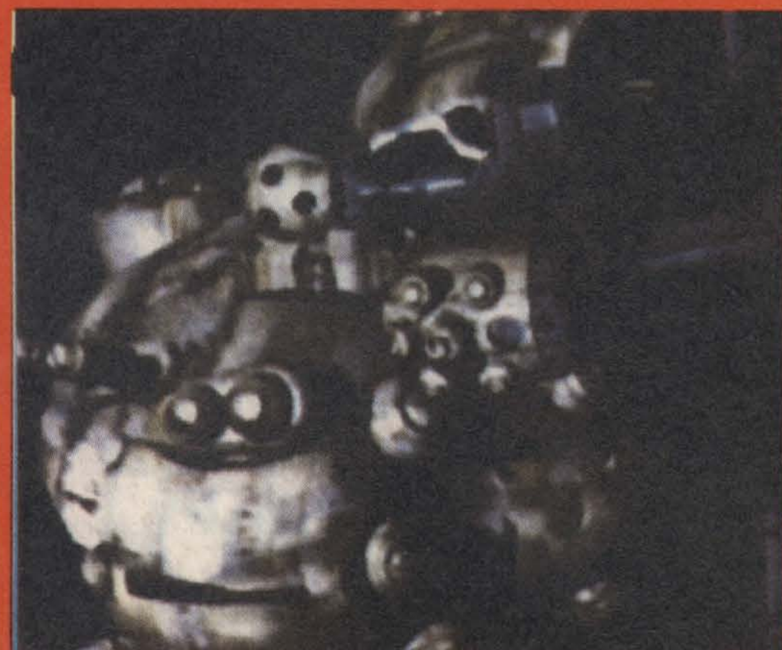
Prendete carta e penna e segnatevi questi nuovi titoli per Saturn: Battle Monsters (Sega, azione), Virtua Hang-On (Sega, sportivo), Doom 2 (Sega, azione), Overdrive (Tengen, azione), Quo Vadis (Asky, simulazione), US Drag Champ (Nippon, sim. corsa). La Sega ha in cantiere una caterva e una gazzosa di giochi di ruolo: Blue Seed, Fantasy Earth, Magic Knight Lay Earth e Ringlord Saga. Si vocifera persino un nuovo episodio di Phantasy Star a 32-bit! Dopo Alien Trilogy, la Acclaim comincerà a lavorare su Spiderman, il tie-in ufficiale del prossimo, attesissimo film di James Cameron... La JVC ha annunciato il seguito ufficiale di un buon sparatutto uscito in sordina per Mega CD un anno fa: Keyo Flying Squadron. Se volete saperne di più non perdete il prossimo Mega Console perché troverete un'intervista esclusiva ai programmatori nipponici... La Core Design ha annunciato uffi-

DEADLUS

Deadlus è un fantastico sparatutto presentato per la prima volta al Tokyo Toy Fair di giugno. La grafica e il look metallico lo rendono un potenziale vincitore contro rivali del calibro di **Philomena** per Sony Play Station. Ma lasciamo parlare queste fantastiche immagini...



Gli sparatutto della nuova generazione si annunicano epocali...



Deadlus per Saturn... Presto, una realtà





GALE RACER

Ed eccolo qui! La versione deluxe di **Rad Mobile**, ribattezzata **Gale Racer** è in arrivo per Saturn. Queste spettacolari immagini sono tratte dalla splendida introduzione... Un must!



Una bella macchinetta, non c'è che dire, ma volete mettere con la Micra di Piero?



Guile Racer per Saturn: una simulazione di corsa futuristica attesissima!

GOTHA

Si tratta di un wargame bizzarro che vanta delle spettacolari sezioni aeree (**Panzer Dragoon** docet). Le macchine volanti di **Gotha** ricordano moltissimo quelle di **Nausicäa**, il bellissimo anime. Torneremo a parlarne prossimamente.



Mamma, mamma, mi è venuta la Gotha...

STORY OF TAMA

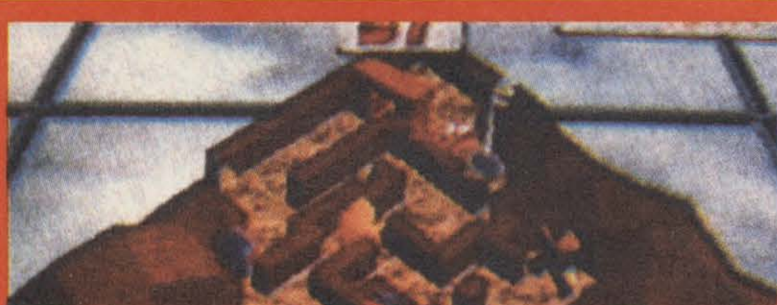
Questo puzzle game poligonale potrebbe rappresentare per il Saturn quello che **Marble Madness** è stato per l'Amiga. Qualunque cosa voglia dire... Dirige la Tengen/Time Warner Interactive.



La versione 3D di Quedex (e qui vi voglio...)



Chi gioca a Tama è un tamaro...



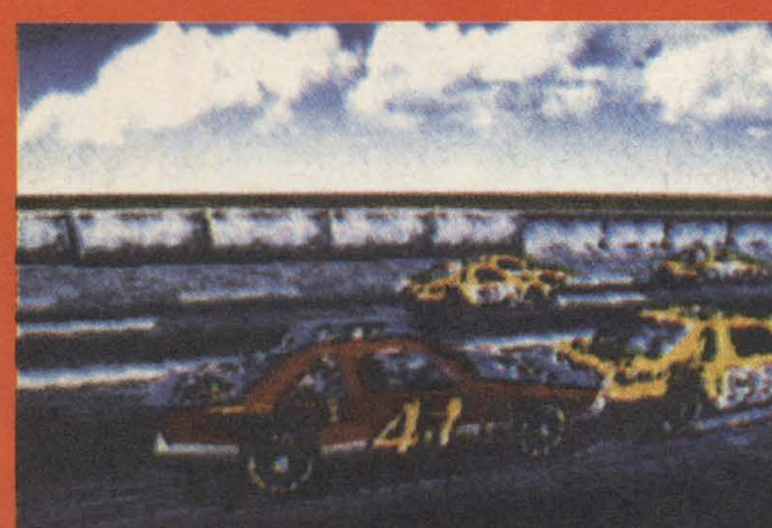
Tama o non t'ama?

DAYTONA USA

Queste foto sono tratte da una versione completa solo al 40%. Notate i progressi: **Daytona** butta benissimo, anche se dovremo aspettare fino a gennaio. Uno speciale devastante sul prossimo numero di **Mega Console**, ovviamente...







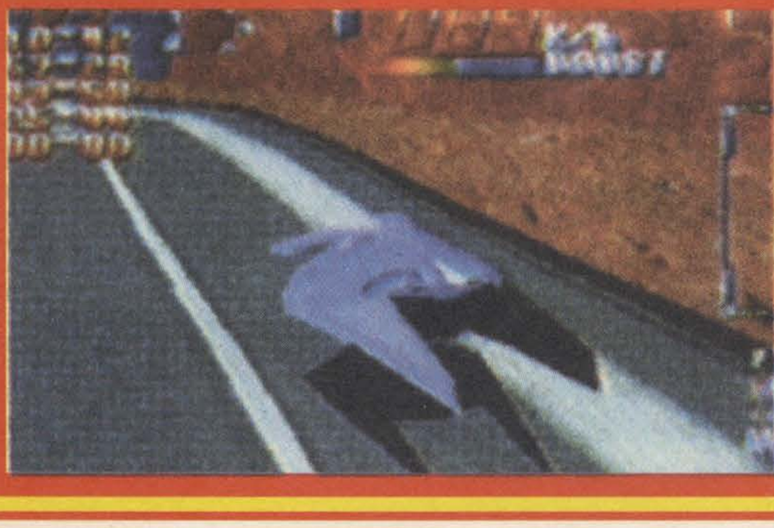


cialmente i suoi primi quattro titoli per Saturn. Partiamo da Battlecorps 2: Machinehead, che farà sfoggio di fondali realizzati interamente con frattali e con una grafica 3D a 24-bit. Fractal Racer è un clone di Orion Off-Road Interceptor, un gioco di corsa futuristica per 3DO. Richard Barclay, leader della Core, lo descrive come "un perfetto mix tra Daytona USA e Off-Road Racing, veloce e graficamente impressionante come il coin-op Sega". Wow. Tomb Raiders è un'avventura 3D che ci riporta ai tempi degli antichi egizi. Il quarto ed ultimo titolo annunciato per Saturn è Swagman, del quale abbiamo parlato sul numero scorso di Mega Console. Chiudiamo con la notizia che il set di realtà virtuale Sega inizialmente previsto per Megadrive, sarà lanciato per Saturn, forse già entro aprile.

Noi ci rivediamo tra un mesetto, intanto fate i bravi e lavatevi i denti dopo pranzo.

BOH!

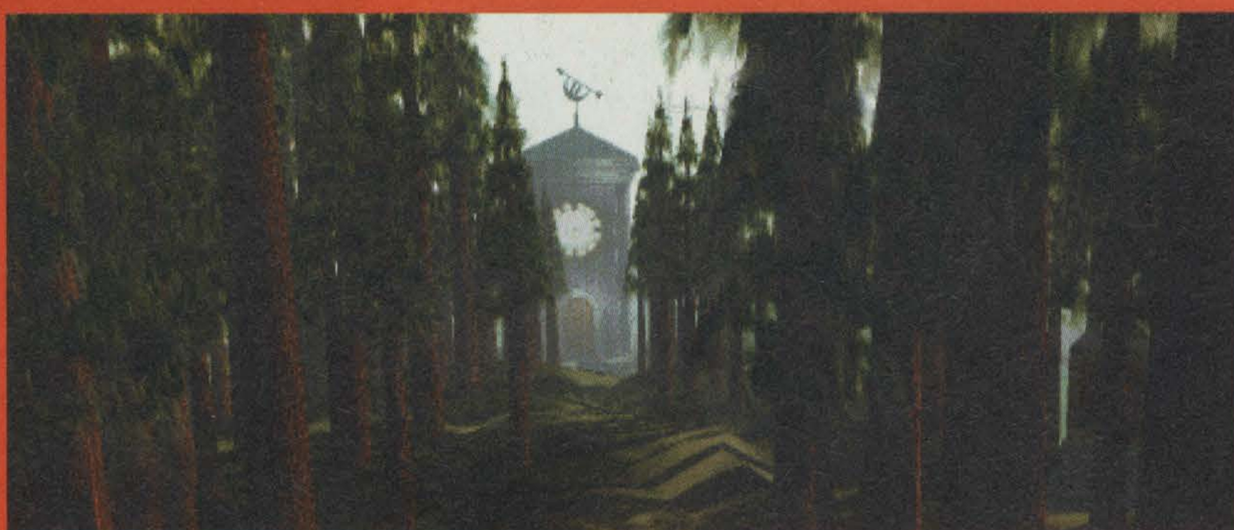
Il titolo di questo gioco è in japponese stretto e quindi abbiamo optato per un diplomatico "boh". Comunque, rifatevi gli occhi con le foto di questo gioco di corsa futuristico che fa sfoggio delle eccellenti capacità di texture mapping del Saturn. Check it out!

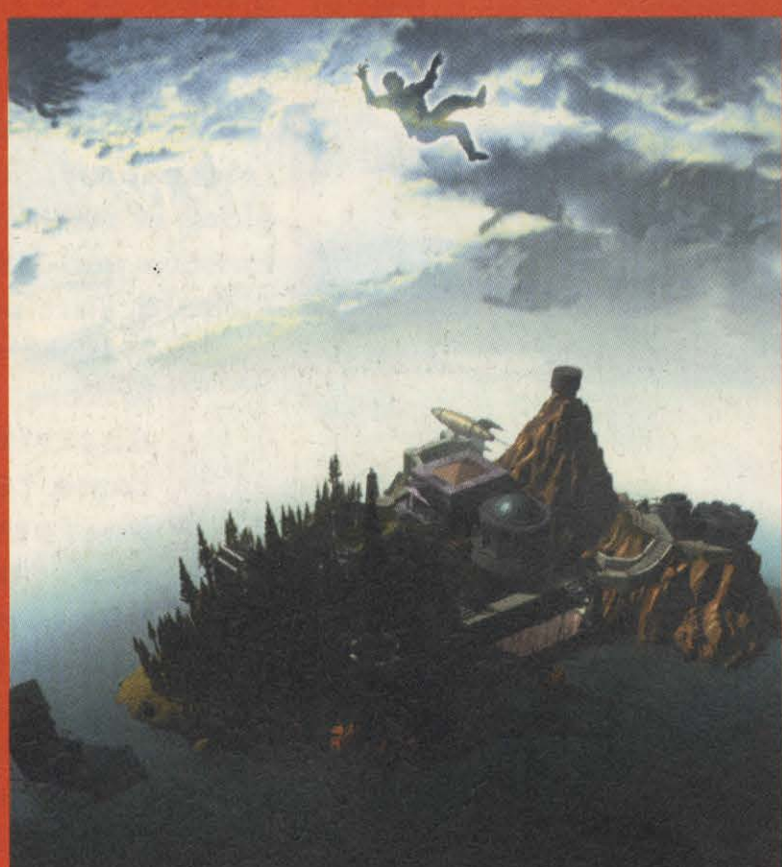




MYST

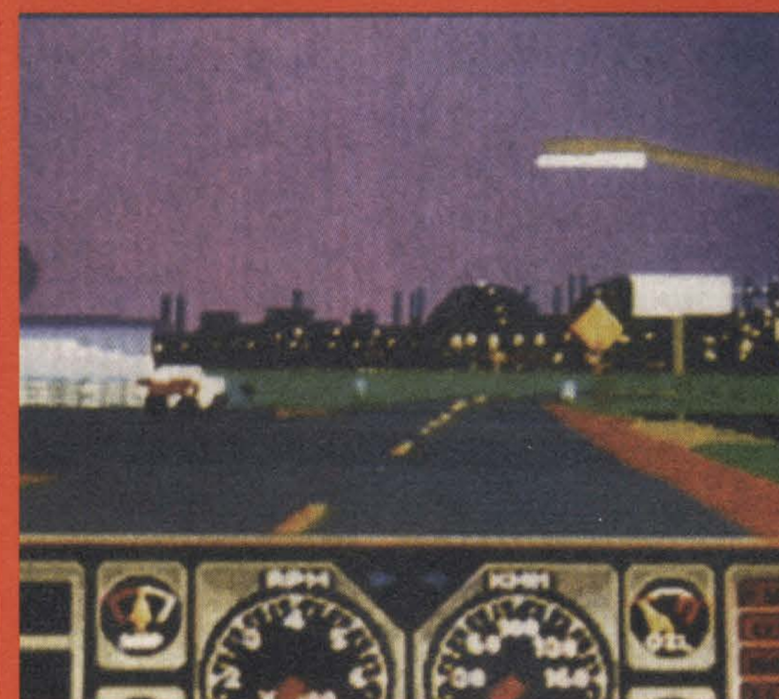
Probabilmente il miglio gioco mai uscito per Mac CD-ROM arriva su Saturn. Checkatevi la grafica strepitosa e meditate un paio d'ore. Io mi faccio un tofu al sugo.





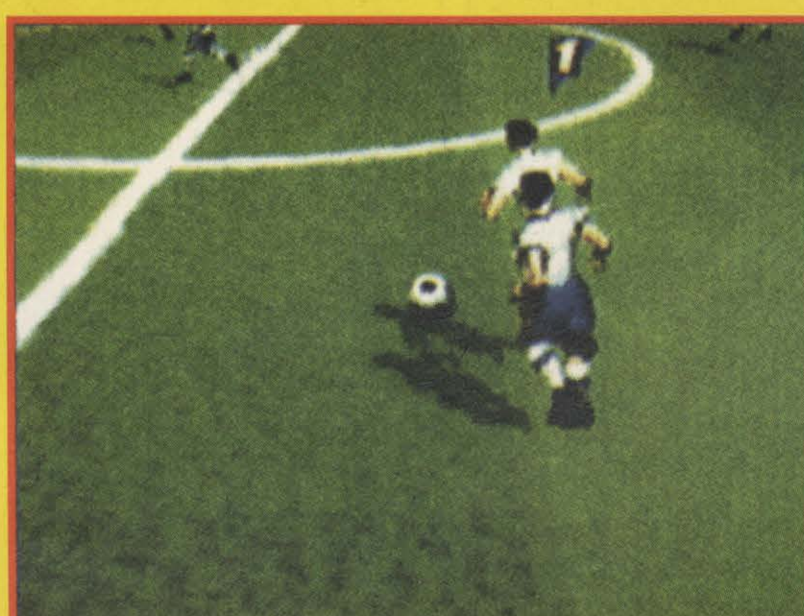
RACE DRIVIN'

Dalla Time Warner arriva una conversione identica al 100% all'omonimo coin-op Atari. Ci chiediamo, tuttavia, se un gioco come questo abbia qualche speranza contro titoli del calibro di **Daytona, Gale Racer** e **Virtua Racing...**

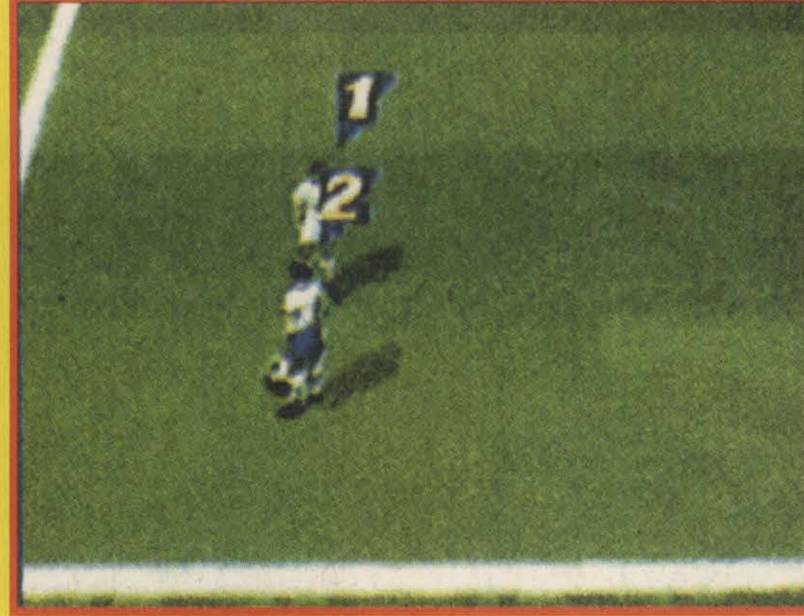


VICTORY GOAL

Victory Goal è una simulazione di calcio ultra-realistica che sfrutta appieno le potenzialità dei chip d'animazione poligonale del Saturn. Le prospettive selezionabili sono moltissime: l'azione di gioco può essere seguita da ogni angolo possibile ed immaginabile... Massiccio di brutto!







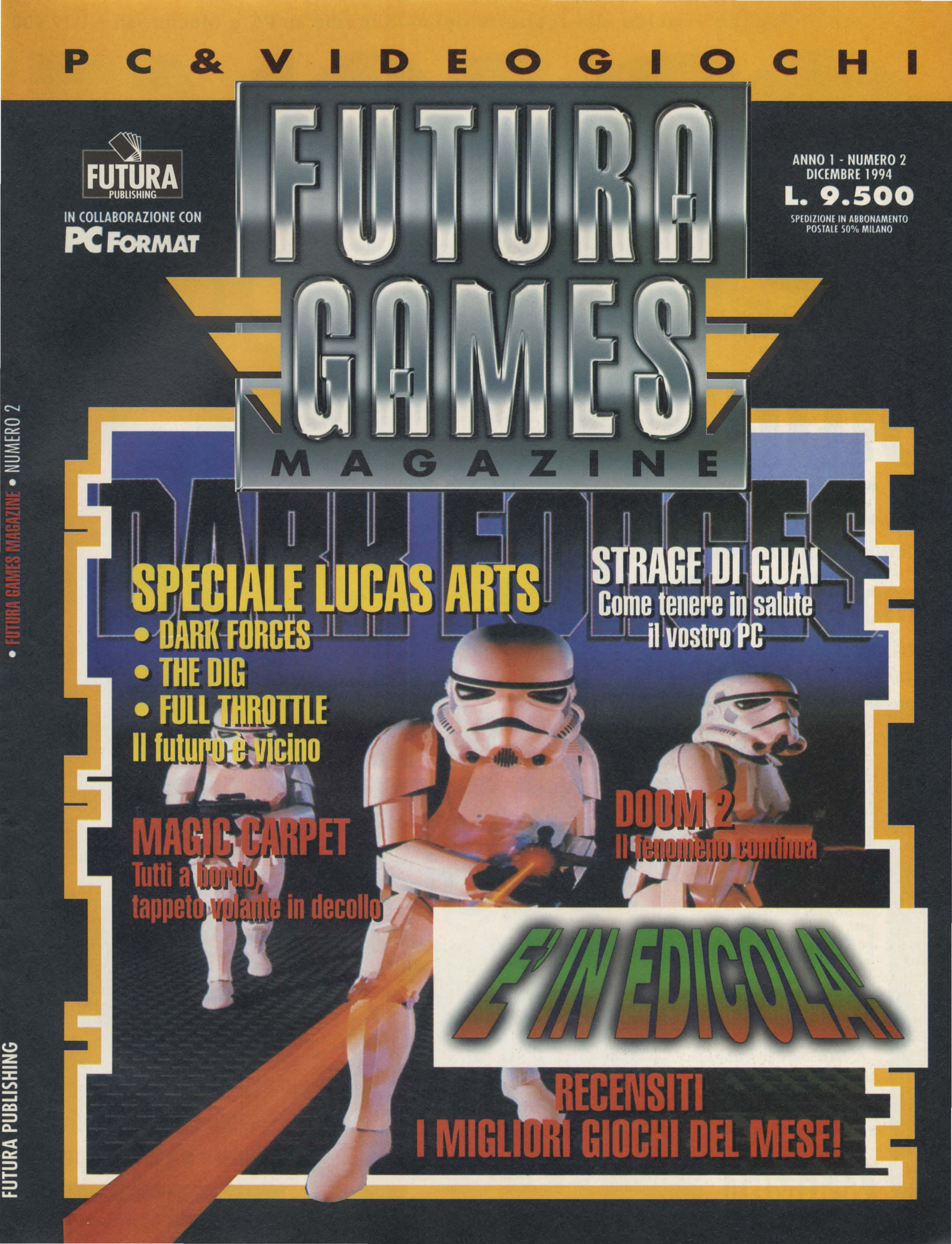


VIRTUA RACING

La Sega ha venduto alla Time Warner i diritti di **Virtua Racing** e quest'ultima ovviamente non ha perso tempo per realizzare la conversione diretta del celebre coin-op. D'altronde, cos'altro poteva fare? Questa foto è tratta dalla versione completa solo al 15%. Torneremo a parlarne prossimamente...



Virtua Racing per Saturn (15% completo)


PC & VIDEOGIOCHI
FUTURA PUBLISHING
IN COLLABORAZIONE CON
PC FORMAT
FUTURA GAMES
MAGAZINE
ANNO 1 - NUMERO 2
DICEMBRE 1994
L. 9.500
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO
DARK FORCES
SPECIALE LUCAS ARTS
• DARK FORCES
• THE DIG
• FULL THROTTLE
Il futuro è vicino
STRAGE DI GUAI
Come tenere in salute il vostro PC
MAGIC CARPET
Tutti a bordo, tappeto volante in decollo
DOOM 2
Il fenomeno continua
E' IN EDICOLA!
RECENSITI
I MIGLIORI GIOCHI DEL MESE!
• FUTURA GAMES MAGAZINE • NUMERO 2
FUTURA PUBLISHING



La rivista che vi guida alla scoperta del multimedia su PC e Macintosh • L 19.900
CD-ROM Oggi
Edizione italiana di CD-ROM Today
9 771122 912809
41002
Numero 2 Dicembre 1994
FUTURA PUBLISHING
Globale
Nell'universo multimediale con il meglio del software su CD-ROM!
I mondi possibili
Tutti i giochi su CD e la recens... dei migliori atlanti multim...
E' IN EDICOLA!
La rivista non può essere venduta senza il CD-ROM
Dopp... Macin...
CD-ROM Oggi
Edizione italiana di CD-ROM To...
Non può essere venduto separatamente
Fantastico!
... oltre 400 floppy disk su un solo CD-ROM!
• Le demo dei migliori giochi per PC e Mac: Theme Park, Labyrinth of Time, SimCity Enhanced e molti altri!
• Recensioni interattive!
• Leggete subito il sommario sul retro di copertina della rivista!
650Mb!
FUTURA PUBLISHING
I file contenuti nel presente CD-ROM sono quelli dell'edizione inglese, CD-ROM Today
2
• La musica pop si fa interattiva
• Le ultime da Microsoft
• Comprare un lettore per CD
Sommario del disco in quarta di copertina
Spedizione in Abb. Post. 50% Milano

ARMI SOFT-AIR

In scala reale realizzate in robusto ABS con parti metalliche: LIBERA VENDITA. A pallini di plastica inoffensivi. Tiro mirato alla sagoma da 15 a 50 metri a seconda dei modelli. 1-2-3-4-16-17 a ripetizione manuale. 17A-18-18A-19 elettriche con selettore di raffica. Le altre automatiche a gas.



Ordinanza Francese.
Il fucile della Legione Straniera!
Peso kg. 3.1 Lunghezza cm. 77 Prestazioni analoghe allo L 85 A1 con un incremento di portata di circa 20 metri.
Caricatore da 60 colpi. Disponibili anche caricatori da 300 e 1.000 colpi.



1	Colt MK IV: la riproduzione più perfetta	L. 65.000
2	Glock 23: affidabile riproduzione di un'arma modernissima	L. 65.000
3	Smith & Wesson M5906: affidabile e facilmente smontabile	L. 65.000
4	Smith & Wesson M645 a ripetizione manuale — **le più economiche**	L. 50.000
4A	Smith & Wesson M 645 a gas — **le più affidabili**	L. 90.000
5	Python 357: prestigiosa, economica, divertente	L. 120.000
6	Colt Centimeter Master: molto accurata ed affidabile	L. 120.000
7	Beretta 92F: eccellente per prestazioni ed esecuzione	L. 200.000
8	Smith & Wesson M745: eccellente per prestazioni ed esecuzione	L. 200.000
9	Colt Combat Eagle veramente eccezionale in tutto	L. 400.000
10	Colt Combat Eagle canna corta eccezionale in tutto	L. 380.000
11	Coppia guancette All American in metallo gr. 150 Perfettamente adattabili anche alle colt vere!!!	L. 50.000
12	Ananas contenitore con 800 pallini	L. 15.000
13	Bomboletta gas ecologico	L. 10.000
14	Sacchetto da 4.000 pallini bianchi	L. 25.000
15	Sacchetto da 500 pallini color acciaio	L. 10.000
16	M16 (non illustrato) potente sicuro ed economico	L. 180.000
17	H&KMP5A3 potente sicuro ed economico	L. 120.000
17A	H&KMP5A5 elettrico	L. 650.000
18	Famas elettrico	L. 550.000
18A	Super Famas elettrico	L. 740.000
19	L85-A1 completo di valigetta	L. 550.000
20	Occhiali protettivi indispensabili!	L. 15.000
21	Lubrificante speciale indispensabile per softair a gas	L. 8.000
22	Dispositivo per attivare i pallini "traccianti"	L. 150.000
23	Pallini "traccianti" al kilo	L. 80.000
	Puntamento LASER (anche per armi vere)	**L. 250.000/365.000**



Buono d'Ordine da compilare e spedire in busta chiusa a: «WARGAME» - Via Montaldo, 205-207 r.canc. - 16137 Genova - Tel. (010) 8 399 157 / 8 317 310 - Fax 8 392 542

☐ Desidero ricevere al mio domicilio gli articoli che ho segnato con la X ed il catalogo WARGAME in omaggio. Allego acconto anche in francobolli di L. 10.000 per le pistole e/o L. 40.000 per i fucili + L. 10.000 di spese di spedizione.

☐ Desidero ricevere il catalogo illustrato WARGAME con listino e aggiornamenti gratuiti. Allego L. 18.000 (anche in francobolli).

☐ Mandatemi documentazione gratuita, il mio indirizzo è:

Nome e cognome ....

Via .... N. ....

Località .... Prov. ....

Tel. .... Cap ....

MEGACONSOLE N. 10 - 12/94

Virtua Fig

LA SEGA SI È SUPERATA ANCORA UNA VOLTA. LA SERIE VIRTUA SI ARRICCHISCE DI UN NUOVO, INCREDIBILE EPISODIO: IL SEQUEL UFFICIALE DI VIRTUA FIGHTER, IL PICCHIADURO CHE HA SCONVOLTO LE SALE GIOCHI DI TUTTO IL MONDO NEL CORSO DEL 1994. MEGA CONSOLE HA L'ANTEPRIMA ESCLUSIVA...

A CURA DI MATTEO "VIRTUA" BITTANTI

Virtua Fighter 2 spinge ai limiti la tecnologia del Model 2, settando nuovi standard nell'ambito del divertimento elettronico. La grafica, come potete vedere voi stessi, è sensazionale. Il livello di realismo raggiunto supera ogni nostra aspettativa. La struttura di gioco è rimasta sostanzialmente invariata, mentre per quanto riguarda i lottatori, segnaliamo l'arrivo di due nuovi personaggi: Shun, un anziano ma poderoso esperto di arti marziali e Lion, praticamente un Ken di Street Fighter 2 poligonalmente ricostruito. Segnaliamo che in una recente intervista rilasciata ad una testata nipponica dall'onnipotente Yu Suzuki, il leader dell'AM&2 ha affermato che la saga di Virtua Fighter arriverà sicuramente fino al quinto episodio. Il terzo, infatti, è già in fase di sviluppo, e uscirà per il prossimo Natale...







La tecnologia è fantastica. Potete quasi usmare il didietro puzzolente di Lao



Lion, il nuovo personaggio, ha visto un Karate Kid di troppo...



Ma no, avevo appena finito di pagare l'ultima rata del dentista, barbùn!

ghter 2



Ok, fai pure un po' di allungamenti, se proprio insisti...

Virtua Fighter 2

CASA PRODUTTRICE	**COIN-OP**
CASA	**SEGA**
USCITA	**IMMINENTE**



Ho capito che vuole un Winner Algida, ma c'è rimasto solo un Mars Gelato... Senta, non faccia così, parliamone...



Porca pupazza che grafica! E ci sono buone possibilità che vedremo 'sto gioco per Saturn!





Osservate la grazia dei movimenti con cui Lao spezza la carotide alla tipa... Ehi, non provate ad imitarlo a casa vostra: potreste farvi male...



Il sonoro è ovviamente in Dolby Surround...



Al di là delle apparenze, Shun è velocissimo. Ma soprattutto è un campione di briscola...





Preparatevi ad avventurarvi nelle tenebre più profonde di uno dei primi giochi che la Sega ha preparato in occasione dell'uscita del atteso super-upgrade per il Megadrive, il 32X. **Doom**, vincitore del premio "Game of the Year 1994" al penultimo ECTS e sicuramente uno dei titoli per PC più venduti di tutti i tempi, è pronto per bissare il proprio successo sulla nuova console Sega.

Per chi ancora non conoscesse questo epico gioco, **Doom** è lo stato dell'arte di uno dei più vecchi concept mai ideati, quello di esplorazione 3D a visuale soggettiva. L'unica differenza è che in **Doom** non si devono lanciare magie o parlare con folletti ma, armati di pistola, fucile e amenità simili, si ha un'unica ragione di vita: uccidere.

Il giocatore, nei panni di un soldato cadetto, ha la sfortuna di ritrovarsi a Phobos, una delle lune di Marte e probabilmente il luogo meno sicuro dell'intero universo. Infatti, ogni labirinto è diverso a seconda del livello e ci sono moltissimi puzzle e passaggi segreti da trovare durante il gioco. La visuale, come accennato prima, è soggettiva: il giocatore vede quindi il labirinto in prima persona con l'arma di fronte e all'interno dei vari livelli, può trovare di tutto: scale, zone oscure, ponti pericolanti e aree all'aperto. Inoltre ogni zona è popolata da mostri e creature che aumentano di forza e ferocia man mano che si procede nel gioco.

I livelli di Doom sono in tutto diciassette, circa una decina in meno dell'originale per MS-DOS. Questo, tuttavia, non è poi un grosso problema, visto che per giocare a **Doom** su PC occorreva spendere circa due milioni e mezzo in hardware. Se contiamo che, invece, grazie al 32X, tra console, espansione, cartuccia e, facciamo gli spendaccioni, CD risparmiamo circa un milione (è chiaro, questo poi dipende dal negoziante, ma a questo proposito, leggetevi il box...) direi che **Doom** per 32X è tutto sommato un buon affare. E questo è solo l'inizio...











SUPER COMPUTER

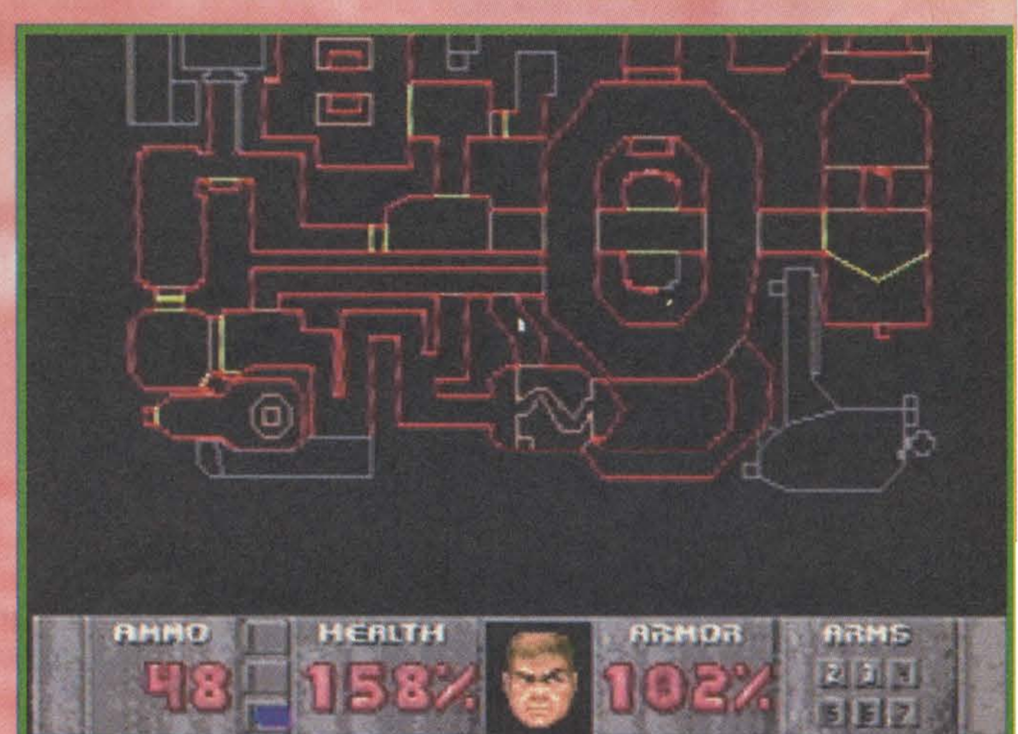




La caratteristica principale di **Doom** per PC era quella di esigere di un costoso hardware per poter funzionare. Prima cosa la velocità: il processore richiesto era un 386 con VGA e almeno quattro MByte di RAM. Tuttavia, con questo tipo di hardware, **Doom** era una vera schifezza in quanto lento e scattoso. Per poterci giocare in modo decoroso era (ed è) necessario almeno un 486 a 33Mhz, 8 MByte di RAM e una VGA con controller VLB (Vesa Local Bus, che ottimizza moltissimo lo scambio di dati tra CPU e VideoRAM) o PCI. Se poi le esigenze erano proprio elevate allora si doveva necessariamente passare a un 486 DX2 66Mhz , addirittura, a un Pentium. E il costo? Naturalmente elevato. Per giocare a **Doom** con massimo dettaglio è necessario un 486 DX2 66Mhz, VGA VLB, 8Mbyte RAM, 120MByte HD (anche perché non ne vendono di più piccoli), joystick (ma si gioca benissimo anche con la tastiera) e una buona scheda sonora (Sound Blaster Pro minimo). Il tutto per la modica cifra di circa due milioni e mezzo o poco più. Quanto spendereste, invece, per un 32X completo di tutto? Facciamo due conti… Megadrive, 250 mila lire; 32X, 400 mila lire; cartuccia **Doom**, 200 mila lire (e siamo esagerati); Mega CD (già che ci siamo), 400 mila lire… Totale, circa 1.250.000 lire. Fatevi un esame di coscienza, esaminate le vostre esigenze e decidete un po' voi







BESTIA, CHE BESTIA!

I mostri e le creature di **Doom** sono sicuramente uno degli elementi che hanno reso celebre il gioco su PC. Tutti questi cari signori hanno una caratteristica particolare: sono orripilanti. Ecco perché abbiamo deciso di inserire nella recensione una piccola guida a riguardo: per non farvi perdere tutti i capelli dallo spavento quando li vedrete la prima volta...



Demone - Il mostro in cui vi imbatterete più frequentemente. Il suo attacco non è particolarmente feroce ed è facilmente eliminabile con un paio di colpi di arma da fuoco.



Cacodemon - Il demone caccola. Questo è uno degli avversari più ostici del gioco. E' resistente, veloce e sputa palle infuocate dalla bocca. Il modo migliore di affrontarlo e di spararagli contro un intero caricatore di proiettili con una mitragliatrice. Occhio però a non farvi chiudere in un angolo poiché sarebbe la fine.

Imp - Un diavoletto da quattro soldi. Sputa palle di fuoco dalla bocca, ma per il resto, non rappresenta una grossa minaccia. Un colpo di fucile ben assestato ed è subito storia.





Soldato - In **Doom** sono presenti demoni, bestie sputafuoco, mostri invisibili, eccetera. Un semplice soldatino di gomma cosa volete che vi faccia?

Cyberdemon - Un altro avversario piuttosto ostico. Questo ha le sembianze del minotauro e lancia delle scariche elettriche dalle mani. Un'altra sua caratteristica è di essere terribilmente resistente. In pochi parole ci impiegherete una vita per ammazzarlo.





Flaming Skull - Un altro mostriciattolo del cavolo. Questo semplicemente vi viene addosso. Per fortuna non è resistente, il che lo rende molto semplice da battere. Vi basterà qualche colpo di pistola per spegnere i suoi bollenti spiriti.



Warrior - Un altro umano. Difficile? Ma non fatemi ridere...

Invisible Demon - Non è molto difficile da far fuori se non per il fatto che non lo vedete arrivare. Ve ne accorgete infatti solo dopo che vi ha attaccato per il fatto che lo sfondo si sfoca leggermente. Per il resto è molto vulnerabile e un colpo di fucile ben piazzato lo butta giù senza problemi.

Barone dell'Inferno - Il boss dei boss. Terribilmente complicato da uccidere e terribilmente forte. Un colpo dei suoi vi dimezza l'energia mentre i fucili o le pistole non gli fanno quasi niente. Una vera fortezza vivente...











E IL CANNONE A ONDE MOVENTI? DOV'E'?

Un'altra caratteristica di **Doom** è che il protagonista ha la possibilità di diventare un vero e proprio arsenale vivente. Le armi sparse per il gioco infatti non si contano: l'unico problema è che le munizioni tendono a esaurirsi piuttosto in fretta e sono, quindi, da usare con molta parsimonia.



Tirapugni - Non è certo il miglior modo per uccidere un mostro, ma in mancanza di armi o munizioni anche quest'aggeggio può rivelarsi decisivo.



Pistola - Non è molto più efficacie del tirapugni, ma permette di colpire un nemico a distanza senza rischiare troppo.



Motosega - Terribilmente rumorosa, ma è l'arma perfetta per un sadico. Decisamente divertente da usare contro mostri che non possano colpire a distanza.



Fucile - Finalmente si comincia a ragionare. Il fucile è piuttosto potente ed efficace contro tutti i nemici del gioco. L'unico problema è che tra un colpo e l'altro passa mezzo secolo, fattore abbastanza negativo quando lo schermo brulica di nemici.



Mitragliatore Vulcan - Quest'aggeggio usa gli stessi proiettili della pistola tranne per un particolare: ne spara duecento al secondo. Molto utile contro nemici particolarmente resistenti o gruppi di mostri, ma sconsigliata quando siete a corto di proiettili.



Lanciarazzi - Bella lì, adesso cominciamo a esagerare. Provate a lanciare un confetto di questi contro un uomo e godetevi lo spettacolo. Ottimo contro i nemici super corazzati.



Plasma Gun - Quest'arma spara potenti palle di energia che attraversano i nemici, combinando la velocità del mitragliatore con la potenza del fucile. Provate a immaginarvi il danno che può causare...

BFG 9000 - BFG sta per Big Fuckin' Gun... L'arma più potente che possiate trovare in **Doom** spara degli enormi proiettili di energia in grado di polverizzare qualunque cosa. Peccato che polverizzi anche le riserve di energia e, pertanto, è da usare con MOLTA parsimonia.

STORIA DI DOOM

La storia di Doom comincia con un vecchio gioco shareware per PC chiamato **Wolfenstein 3D**. Shareware è un concetto di programma per il quale un utente preleva da una banca dati un programma (o un gioco) dimostrativo, ma completamente funzionante. Se poi il programma è in grado di soddisfare le esigenze dell'utente, questo spedisce una quota in denaro al programmatore che ne manderà subito una versione completa.



Ok, **Wolfenstein** è molto simile a **Doom**. E' in 3D, potete sparare a destra e sinistra e collezionare diversi tipi di armi. Questo gioco ebbe un'incredibile successo e i programmatori della id Software videro la loro fama aumentare di giorno in giorno. Di **Wolfenstein 3D** venne realizzato un seguito dal titolo **Spear of Destiny,** ma non ebbe la fortuna del suo predecessore.



La id Software continuò tuttavia il proprio lavoro e mese dopo mese prese vita **Doom**. Molte schermate di questo gioco furono letteralmente assalite dai vari possessori di modem e, quando fu pronta la versione definitiva, **Doom** divenne subito uno dei più grandi successi di tutti i tempi.

Naturalmente anche **Doom** ha un seguito, **Doom II,** ma la id Software non si è ancora fermata e sta preparando un altro gioco dello stesso genere, il misterioso **Quake**. Non sappiamo molto di questo titolo ma, a sentire i programmatori della id, **Quake** dovrebbe essere superiore a **Doom** come **Doom** è superiore a **Wolfenstein 3D**. E state certi che se **Quake** dovesse ripetere, anche solo per metà, il successo che ha avuto **Doom**, la Sega non si farà scrupoli a convertirlo su 32X e Saturn.











COMMENTO



Doom sarà anche un capolavoro audio-visivo, pieno di grafica, sangue, sonoro, mostri e un sacco di livelli, ma, secondo me, ha un grossissimo difetto: è troppo monotono. Insomma, capisco che sia divertente andare in giro ad ammazzare mostri e demoni ma, sinceramente, non credo riuscirei a sopportare più di diciassette livelli continuando solamente a sparare scorrazzando per i veri labirinti. Certo, tecnicamente è impressionante, con una grafica in texture mapping molto veloce e un sonoro degno di un CD, ma, in fin dei conti, anche il fattore divertimento ha la sua importanza e sinceramente se devo proprio comprare qualche cosa di bello da vedere ma estremamente noioso mi compro un bel "film mattone", almeno così dormo...

Bio Massa

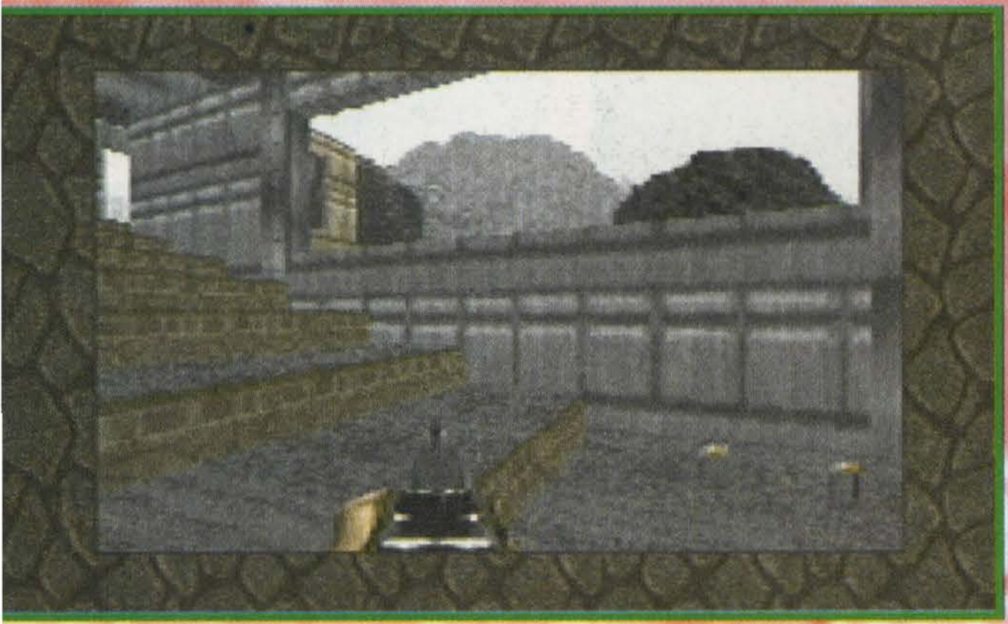










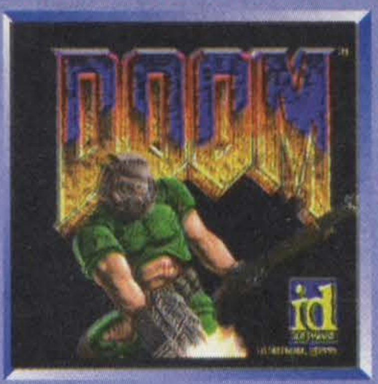


COMMENTO



Doom per 32X è veramente fenomenale. I programmatori della Sega sono riusciti a riprodurre una velocità degna di un 486 a 33Mhz. Il gioco, infatti, non risente di particolari rallentamenti e mantiene tutto il ritmo e l'atmosfera che hanno reso celebre l'originale. Purtroppo sono stati diminuiti i livelli, che da 27 sono diventati 17, ma credo che questo non sia un grosso problema. Personalmente la ritengo una conversione quasi perfetta, "quasi" non solo per il fatto che sono diminuiti i livelli, ma anche perché non è più possibile linkare due **Doom** per combattere uno contro l'altro. Concludendo, **Doom** è un titolo degno del 32X e, insieme a **Virtua Racing Deluxe** non poteva aprire in modo migliore questa nuova era di macchine da gioco. Adesso che mi ricordo, però, sul Megadrive è presente una porta seriale. Chissà che a quelli della Sega non venga finalmente in mente di usarla, magari proprio per **Doom**...

Juza



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 95
▲ Veloce e definita. Il miglior mapping mai apparso su una console

SONORO 90
▲ Colonne sonore frenetiche ed effetti molto suggestivi. Le urla, poi, sono semplicemente agghiaccianti

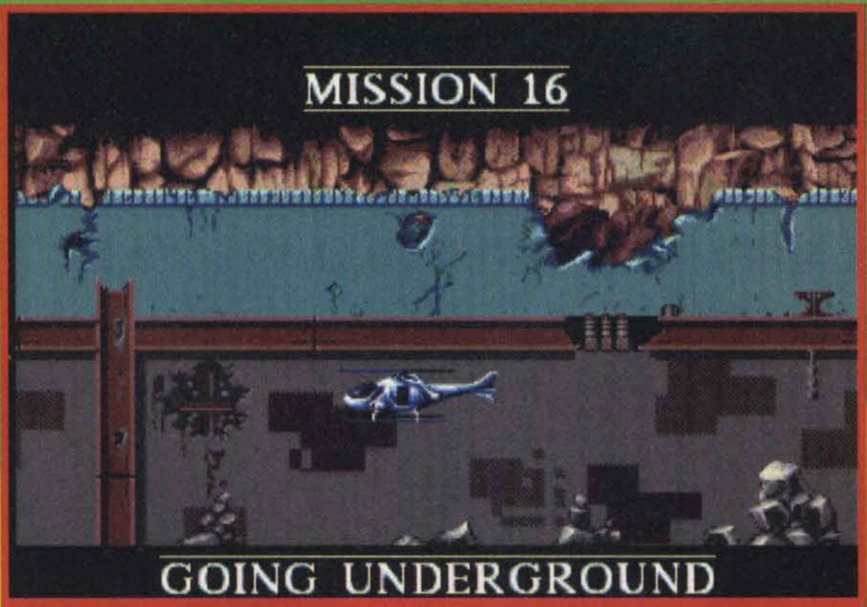
GIOCABILITÀ 94
▲ Sangue, violenza e azione. Le premesse per un buon gioco ci sono tutte

LONGEVITÀ 85
▲ Diciassette livelli impegnativi e pieni di azione
▼ Peccato siano tutti uguali

GLOBALE 92
Un'ottima conversione di un gioco altrettanto grandioso. E adesso non ci resta che aspettare **Doom II**







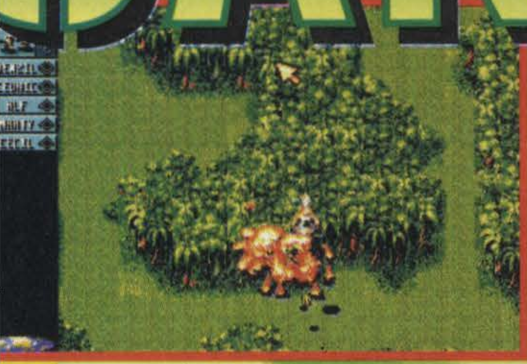
Ti rimembri in un villaggio vietnamita come si mangiava bene al ristorante italiano?



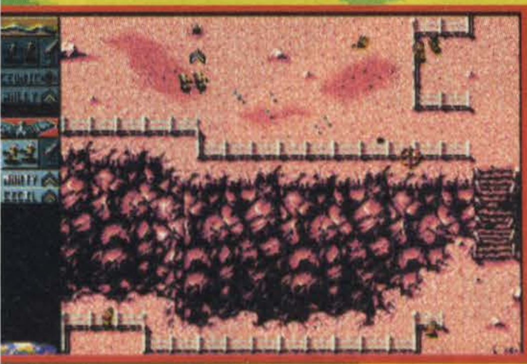


War has never been so much fun...

CANNON FODDER







La Virgin ha probabilmente pensato a tutti i piccoli Rambo di casa nostra, convertendo finalmente per Megadrive questo originalissimo gioco di guerriglia che ha nella semplicità il segreto del proprio successo. In pratica la storia è tutta qui: siete a capo di un manipolo di eroi che deve liberare una determinata zona dalla presenza nemica. Il tutto è realizzato in modo molto sdrammatizzante e simpatico, con una grafica in perfetto "stile Sensible". Certo, non è un gioco che colpisce per la strabiliante realizzazione tecnica, ma per la strabordante giocabilità. Catapultatevi quindi in questa avventura bellica ad alto contenuto di divertimento che rinverdisce i fasti di grandi classici del divertimento computerizzato quali lo storico Commando.

L'UNIONE NON SEMPRE FA LA FORZA

Se tenete la vostra pattuglia sempre unita potreste incorrere in spiacevoli sorprese. Nelle prime missioni, quando siete in tre o quattro, la situazione può ancora funzionare, ma col proseguo, avendo una formazione più numerosa, rimanere tutti insieme avrà il pregio di darvi una potenza di fuoco sicuramente impressionante, ma il difetto di rendervi un facile bersaglio per i nemici. Se vi dividete in più formazioni avrete quindi più possibilità di vittoria.



POCHE, SEMPLICI, EFFICACI

Di cosa stiamo parlando? Ma delle armi di cui potete disporre in **Cannon Fodder**. Non avrete infatti grandi arsenali a vostra disposizione in questo gioco. Inizialmente imbraccerete solamente il vostro fido mitra e, in quelle missioni in cui dovrete distruggere edifici e strutture (quasi tutte a dire la verità), potrete utilizzare anche granate e missili. Queste armi però si trovano, in genere, ben protette vicino a roccaforti nemiche; per raccoglierle dovrete stare attenti perché correte il rischio, mentre sparate ai nemici, di farle esplodere, compromettendo così l'intera missione.

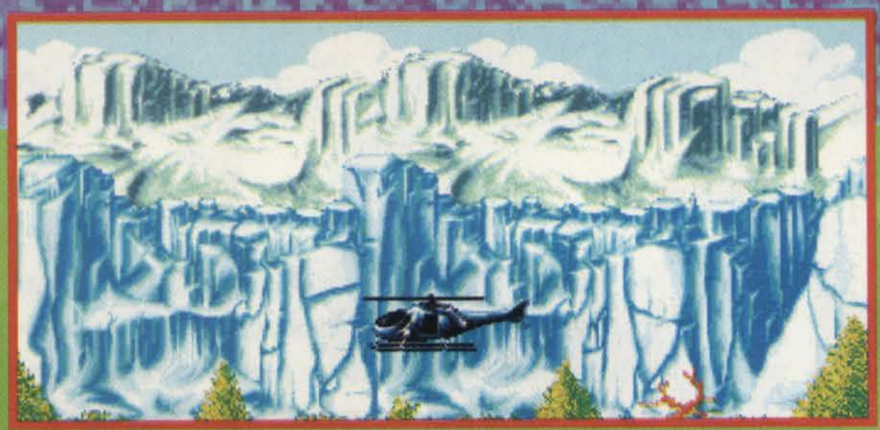






Datemi una granata... Che cosa ne vuoi fare? La voglio tirare in testa a quel viet-cong là...



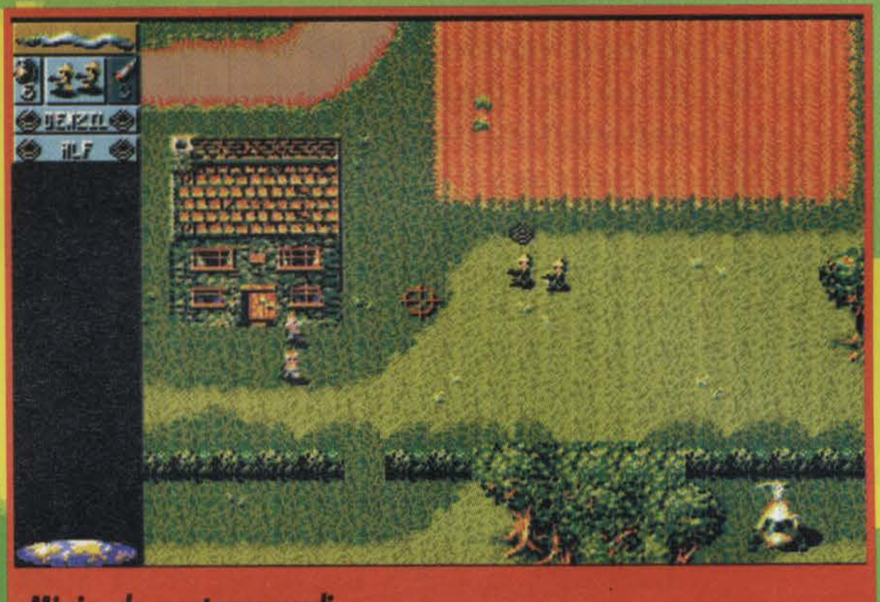


SCENARI DI GUERRA

Non ce ne sono molti in **Cannon Fodder**, ma sono comunque sufficienti a diversificare il gioco e a renderlo ancora più accattivante. Vi troverete a combattere fra i ghiacci del Polo oppure il una foresta tropicale ma, quello che conta, è che ogni ambiente nasconde le proprie insidie. Fra i ghiacci si corre il



rischio di scivolare e di farsi trovare impreparati a un attacco nemico: ci sono poi gli specchi d'acqua da attraversare (comuni a ogni ambiente) in cui ovviamente non potete sparare e nuotare allo stesso tempo. Altro e maggiore pericolo è rappresentato dalle sabbie mobile chi, oltre a infastidirvi, possono anche farvi perdere validi elementi



Mi ricordo montagne verdi...

COMMENTO



I programmatori si trovavano davanti a un bivio quando hanno disegnato **Cannon Fodder**: fare un gioco altamente realistico e cruento, creando così tonnellate di polemiche in cui far sguazzare i giornalisti, per così dire, seri che già si erano avventati come iene su **Mortal Kombat II**, oppure dargli un aspetto simpatico e umoristico, sdrammatizzando il tutto, pur non sacrificando l'originalità di un concept ben studiato. Fortunatamente hanno scelto la seconda ipotesi e quello che ci troviamo fra le mani è un signor gioco. La veste grafica fa pensare a una sorta di **Sensible War**, infatti gli omini piccoli e gli sprite, tutto sommato spartani, ricordano da vicino i prodotti della casa anglosassone. Anche la musica non è stata curata moltissimo, ma sicuramente questo non incrina l'aspetto migliore di **Cannon Fodder**: l'immensa giocabilità. Finalmente qualcosa di originale che vi prenderà fin dalla prima partita. Ho soltanto qualche dubbio sulla longevità a lungo termine

Paolo

COMMENTO



Chi sono quegli simpatici omini piccoli e grassottelli che zampettano sullo schermo con divise mimetiche? Come? Un esercito? Ma chi volete che lo prenda sul serio! Qui sta il bello di **Cannon Fodder:** questo gioco riesce a sdrammatizzare un genere, quello bellico, sempre additato come eccessivamente violento. Grazie ad alcuni tocchi di umorismo e a una giocabilità impressionante, **CF** è divertente senza forzare troppo sull'aspetto cruento. La grafica, piccola e tondeggiante, non è molto ricca, come del resto non sono neppure i fondali, e il sonoro è appena decente, con qualche effetto degno di nota e nulla più. **Cannon Fodder** però è dannatamente divertente da giocare e ne rimarrete affascinati sin dalla prima partita. Dietro la facciata simpatica si nasconde un gioco che però richiede anche una buona dose di tattica per essere finito: infatti non basta andare avanti all'impazzata, ma bisogna anche usare la testa se non volete veder distrutto il vostro esercito in un paio di missioni. Veramente una ventata di aria nuova fra tanti prodotti tutti uguali fra loro.

Alex



*Oh, ma hai già giocato con **Viet Kong Country**?*



CASA PRODUTTRICE
VIRGIN

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 78
▲ Semplice, ma efficace: niente di eccezionale, ma rende molto ben il clima disteso del gioco

SONORO 75
▼ In pratica ridotto all'osso
▲ Qualcosa di buono c'è, ma la massa degli effetti e delle musiche non lasciano il segno

GIOCABILITÀ 98
▲ Veramente divertente, fin dalla prima partita vi accorgerete dei pregi di questo gioco
▼ Vi ci vorrà un po' di tempo però per apprezzarne l'aspetto tattico

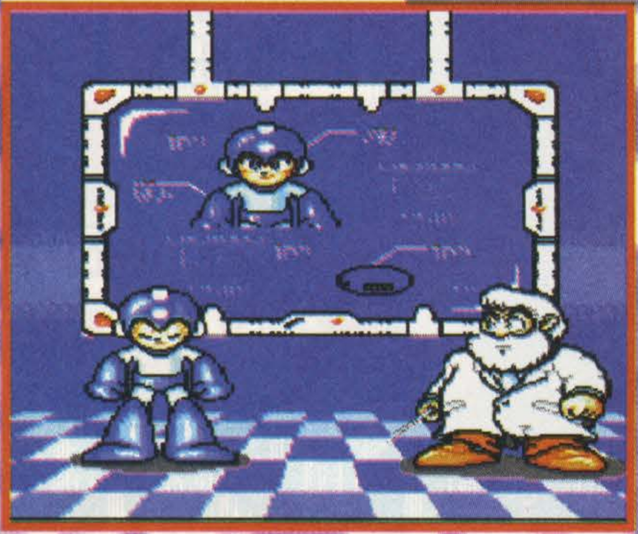
LONGEVITÀ 92
▲ Le missioni non sono apparentemente molto varie, ma con pochi elementi a disposizione i programmatori sono riusciti bene a diversificarle
▼ Permane qualche dubbio durata

GLOBALE 89
Grande! **Cannon Fodder** su Megadrive è uno di qui titoli che tutti gli amanti dei giochi d'azione dovrebbero avere. Originale e divertente, anche se non bellissimo da veder

ROCK MEGA

SI RINGRAZIA CONSOLE GENERATION PER LA CARTUCCIA

Per tutti gli utenti Megadrive non espertissimi di videoludicità mondiale, il nome Rockman potrebbe suonare alieno almeno quanto Abddbdjwkzxp, ma per i fan della Nintendo ha rappresentato un vero e proprio fenomeno di massa, un gioco da idolatrare con una montagna di seguiti, tanti quanti non se ne possono trovare in nessuna altra serie videoludica (ehm, a parte quella di Kenshiro che, però, definire ludica potrebbe essere interpretato come un atto di coraggio).
Rockman è sicuramente il gioco d'azione più rappresentativo per il Nintendo a 8 bit ed ä stato un capolavoro in tutte le sue diverse apparizioni. Non ultimo è diventato persino un buon gioco sulla sorellona a sedici bit, sino a quel punto apatica nel riprendere gli aspetti di giocabilità e divertimento che contraddistinguevano i giochi della sorellina a otto bit. Il tipo in questione, conosciuto occidentalmente quale Megaman, è in breve un piccolo droide costruito dal Dottor Light che lo ha dotato di una serie di parti intercambiabili dall'utilizzo più svariato: chi non rammenta il mitico arto superiore destro dell'omino blu in grado di sparare proiettili, fiammate, laser, shuriken e chi più ne ha più ne metta? Insomma, un mito fatto videogioco, da cui, purtroppo, gli utenti Sega sono sinora rimasti esclusi. Ma è finalmente giunto il momento della riscossa. O no?





COMMENTO

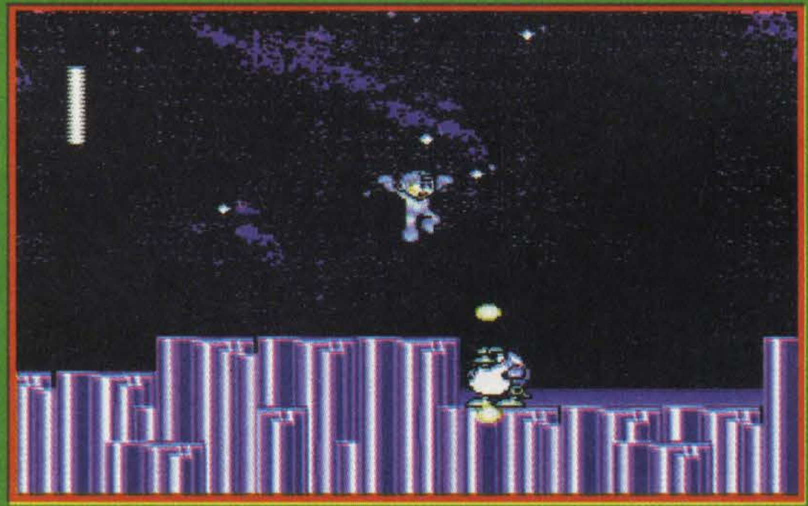


Sono perfettamente in accordo con Char quando asserisce che per avere un gioco altamente competitivo anche sotto il profilo grafico si sarebbe dovuto ricorrere ad una riprogrammazione totale di questo aspetto, ma mi pare che per un gioco del genere che, oltretutto, avanzava non poche pretese, fosse una cosa dovuta, legittima insomma. Era ovvio che gli aspetti di giocabilità e longevità fossero buoni poiché già lo erano per la versione originaria e, visto che sono due cose per le quali le specifiche tecniche della macchina sono relative, ecco che ce le ritroviamo anche sul 16 bit Sega e badate bene che proprio questi sono gli unici due tratti davvero salienti di questa conversione, gli unici che possono fare la differenza, poiché di certo grafica e sonoro possono essere definiti davvero risibili se paragonati ad altri giochi di azione che affollano il Megadrive. Ciò nondimeno è innegabile che lo svolgimento dell'azione sia assai divertente e con una buona varietà, non ultimo per il fatto che in una sola cartuccia sono state raggruppate le prime tre avventure del mitico **Mega Man** con tutto ciò che comportano ovvero un sacco di livelli, una buona longevità, numerosissimi avversari e tanta giocabilità. Il tutto, purtroppo, a livello Nintendo 8 bit e quindi non so fino a che punto questo possa essere conveniente. Direi che se siete fanatici delle gesta del personaggio Nintendo potreste sicuramente prenderlo in considerazione, ma se quello che più vi preme è trovare un buon gioco d'azione e poco importa che sia legato alle avventure di determinati personaggi, il mio consiglio è sicuramente di volgere lo sguardo altrove.

Char

ROCK MAN & ROLL WOMAN

Nella presente versione di **Rockman** trovano collocazione le prime tre avventure dell'eroe apparse anni ed anni or sono per il Nintendo 8 bit. Esse sono state riprese in modo così speculare che persino la grafica è identica (ovvero otto bit). Ciò non toglie comunque che ci si trovi innanzi ad una varietà di eventi e livelli davvero fuori del comune per un gioco del genere. Il mitico eroe col caschetto si trova a dover visitare diversi mondi in ognuna delle sue tre avventure, distinte l'una dall'altra e non tutte legate. Inoltre il piccoletto acquisisce gadget diversi a seconda dell'avventura. Per esempio se giocate la terza avventura di **Rockman** potrete, tramite il tasto C, utilizzare la scivolata, cosa che invece non accade nei primi due episodi della trilogia ivi presente. Sempre nella terza parte dell'avventura, sarete seguiti da un fedele quadrupede, anch'esso robotico, di nome Rush, che può servirvi da trampolino a molla (Rush Coil), da



mezzo anfibio (Rush Marine) e da Jet privato (Rush Jet). L'icona relativa ä visualizzata in basso a sinistra e lo Status di Rush coprirà il margine basso dello schermo. Parimenti analoghe funzioni vengono svolte nella seconda parte delle avventure di **Rockman** dalle piattaforme volanti. Ogni livello è, naturalmente, caratterizzato da un particolare stile cui fa capo il mostro finale, del tutto in tema con gli eventi correnti. Naturalmente anche Rockman può, nello scontro con questi, trovare giovamento nel suo braccio intercambiabile che lo dota di una vasta gamma di oggetti da utilizzare in modo offensivo. Nel primo episodio vi troverete face to face con Cutman, armato di lame a forbice ed il relativo colpo sarà il Rolling Cutter. Si passa poi a Bomberman (?!?) ed i vostri attacchi saranno lanci di bombe denominati Hyper Bomb. Di seguito vi troverete alle prese rispettivamente con un uomo di fuoco ed uno di ghiaccio: Fire Man ed Ice Man. Usufruirete di Fire Storm e Ice Slasher, ovvero getti di fuoco e di ghiaccio di cui potrete fruire tramite il vostro braccio armato. Terminiamo quindi con Gush Man ed Elektroman, con cui potrete utilizzare un fascio elettrico denominato Thunder Beam. Nella seconda parte dell'avventura farete la conoscenza di Bubble Man, un pesce robotico antropomorfo contro il quale sparerete delle bolle, Metal Man con cui giocherete a lanciarvi dei dischi da motosega, Clush Man, un droide dotato di mani a forma di trivella, Air Man, dotato di una ventola sul petto con cui combatterete a colpi d'aria (occhio ai raffreddori), Kick Man, con cui fruirete di boomerang denominati Kick Boomerang, Flash Man, Heat Man (ancora fuoco...) nonché un simpatico droide a forma di tronco d'albero che attaccherete con lanci di foglie, praticamente il Pinocchio della situazione. Infine, nuova avventura, nuovi nemici: Needle Man contro il quale potrete fruire di aculei, Magnet Man (inutile dire che vi armerete di calamite a ferro di cavallo denominate Magnet Missile), Tap Man, un simpatico trottolino amoroso, Shadow Man con cui combatterete a colpi di shuriken, Hard Man contro il quale sparerete pugni alla Mazinga, Snake Man, Spark Man (ancora armati di energia elettrica) ed infine Gemini Man, contro il quale sarete dotati di una spada laser. Come vedete in quanto a varietà davvero non c'è nulla da eccepire.

KMAN
WORLD







COMMENTO



Dovendo essere sincero sino in fondo vi confesso che personalmente ho trovato questa conversione per Megadrive sicuramente molto divertente. Già presumo che Simon ve ne parlerà in termini mediocri, ma a me questo **Rockman Megaworld** è piaciuto abbastanza.
Sarà forse un nostalgico ricordo di **Bionic Commando** per C64, sarà sempre la malinconia di quando tanti anni addietro giocavo il primo **Rockman** sulla piccola macchina a otto bit della NIntendo (che, comunque, ai tempi era il non plus ultra¿) insomma, sia quel che si vuole, ma il suddetto gioco ä riuscito sicuramente a ravvivare in me l'interesse. Concordo pienamente con Simon nell'asserire che la grafica non è proprio alla stregua di quella che la macchina Sega a 16 bit ci ha abituati, ma tenete presente che si tratta pur sempre di una conversione da una macchina a 8 bit. Non storcete troppo il naso perché anche il famigerato **Mario All Stars** per Super Nintendo era una conversione degli episodi precedenti dell'idraulico sulla versione otto bit e per il fattore grafico si era verificata la medesima cosa, ovvero troppa somiglianza a quella a 8 bit. Questo tuttavia non ha impedito al gioco di essere apprezzato per quello che valeva ovvero per tanta giocabilità, longevità e divertimento. Stessa cosa dicasi dunque per il presente **Rockman Megaworld** che conserva fascino e giocabilità dei suoi predecessori e non è escluso che si passi ad una diretta conversione da Super Nintendo. Non so quanto possa piacere alle nuove generazioni, abituate come sono a grafica da cardiopalma ed effetti visivi incredibili; resta il fatto che lo ritengo nel complesso un gioco abbastanza buono.

Char





CASA PRODUTTRICE
CAPCOM

GENERE
AZIONE

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 75
▼ Sicuramente l'aspetto meno entusiasmante: identica in tutto e per tutto alla versione a otto bit della Nintendo

SONORO 76
▼ Vale lo stesso discorso fatto per la grafica...

GIOCABILITÀ 91
▲ Semplicemente identica alla versione Nintendo 8 bit e quindi... decisamente buona, sotto ogni punto di vista

LONGEVITÀ 91
▲ Praticamente tutti e tre i primi episodi apparsi su Nes ripresi nella loro totalità. Una buona varietà di livelli, personaggi, mostri di fine livello e amenità simili

GLOBALE 83
A tutti gli effetti prendi tre e paghi uno: tanta giocabilità, tanta longevità, poca grafica

STAR WARS ARCADE

NOTEVOLE... VERAMENTE NOTEVOLE!

La cosa più divertente di **Star Wars** è il "modo 32X" che remixa i livelli, aggiunge campi di asteroidi e spiattella quantità pressoché assurde di caccia da distruggere prima che si possa lanciare all'attacco della Morte Nera. Ma non finisce qui. Ci sono infatti ulteriori sorprese che non hanno nulla a che fare con il coin-op, per coloro che sono abbastanza abili da spingersi a fondo in questo gioco estremamente impegnativo.

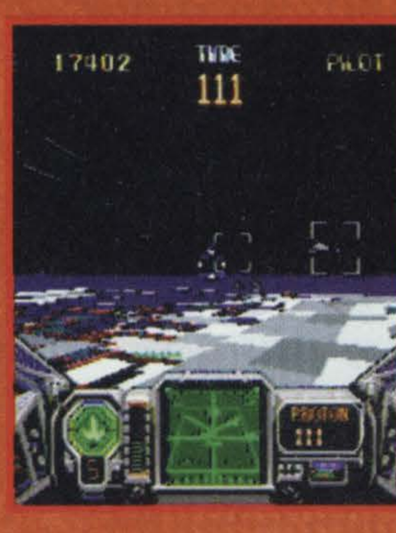
Tanto tempo fa, in una galassia lontana, lontana... I giorni del malvagio impero Nintendo sembrano essere giunti al loro epilogo. Un tempo esso aveva la galassia nelle proprie (luride) mani, grazie all'apporto delle tartarughe d'assalto (le famose Storm-Koopa-troopers) e delle squadriglie di caccia NIE (Nintendo Ion Engine). Ma la democrazia videoludica è sopravvissuta al massacro e dalle sue basi segrete, l'Alleanza Seghense ha lanciato una incredibile nuova arma destinata a infliggere un duro colpo alla capitale di quelle blocchettose testuggini e dei loro amici idraulici: il caccia Ala-32X! Grazie alle superiori capacità grafiche e sonore, il 32X stroncherà la stirpe di Mario e riporterà la libertà nell'universo videoludico...

I preziosi piani di questa unità sono stati affidati al Principe Zang e all'equipaggio dell'aeronave ribelle Mega Console, ma mentre sfreccia verso il quartier generale ribelle su Futuria, la nave viene intercettata da un incrociatore imperiale di classe "mushroom". In un lampo, la Principessa Santaz inserisce i piani segreti in un microchip attaccato alle mutande del Comandante Biomassa, un nascondiglio più inespugnabile di Fort Knox...



PIU' POTENTE DI QUANTO TU POSSA IMMAGINARE!

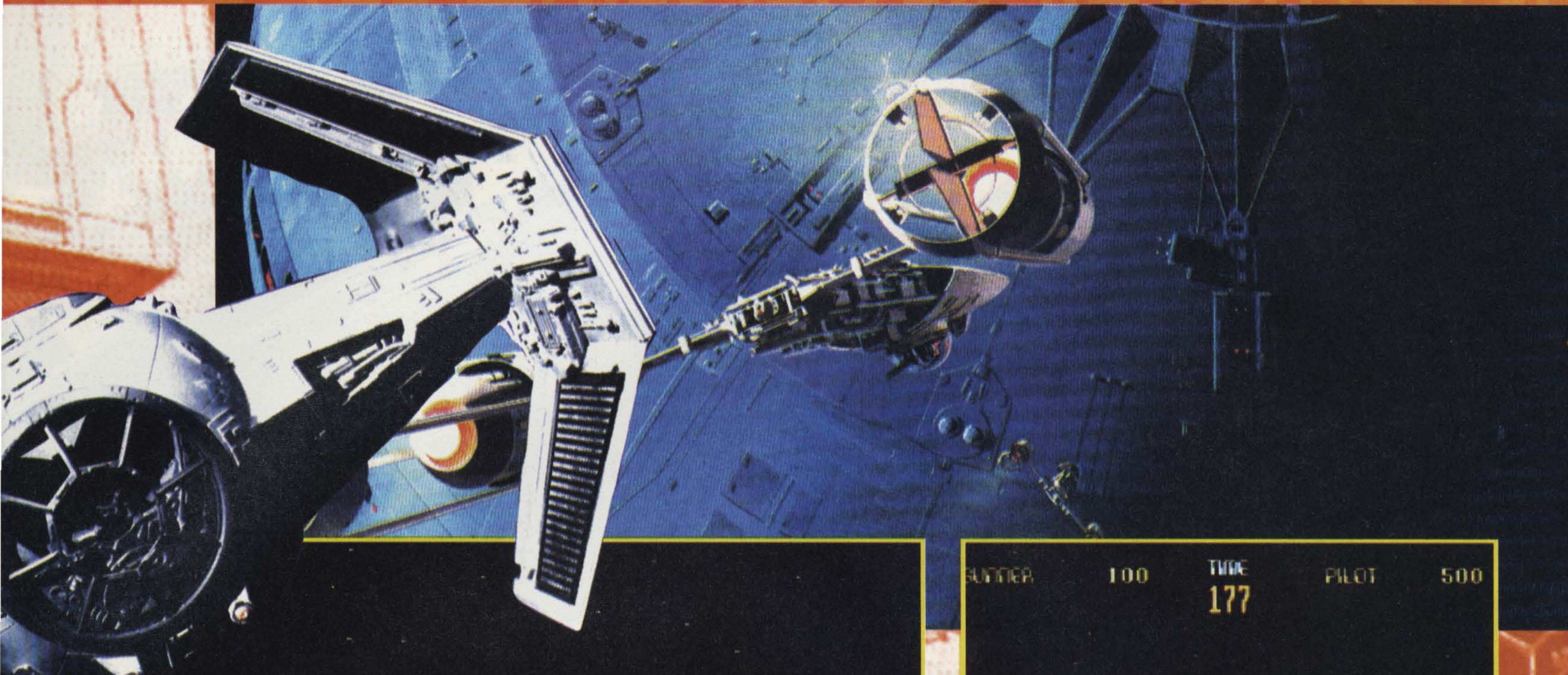
Star Wars 32X offre due distinti modi di gioco. Senza dubbio la maggiorparte delle persone opterà a priori per quello in stile arcade, ossia la conversione diretta del coin-op **Virtua Star Wars**, messo in circolazione all'inizio dell'anno. Il gioco a gettone è stato programmato usando la scheda Model 1 CG della Sega, che può produrre 180.000 poligoni al secondo, ed è in vendita al "modico" prezzo di 6.000 sterline (circa 15 milioni di lire) nella versione standard. Benché il 32X non possa uguagliare simili cifre, la conversione risulta fedele all'originale in termini di livelli, grafica e dinamica di gioco. Lo stile di gioco Arcade offre sia l'opzione "Rebel Attack" che l'opzione "Training"; quest'ultima dà al giocatore la possibilità di familiarizzare coi comandi durante una missione che ha luogo sulla superficie di una finta Morte Nera.















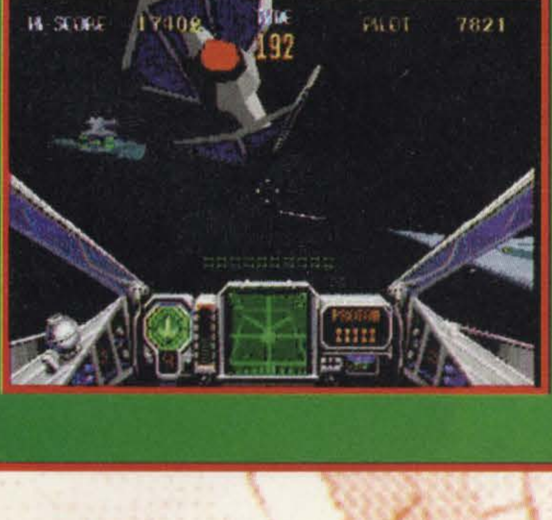
SIAMO SPACCIATI!



Il meglio dell'hardware Imperiale è stato riunito nella zona di guerra per dare un caloroso benvenuto al caccia da voi pilotato. Nella magnificenza della grafica poligonale, incontrerete:

• CACCIA TIE

Il caccia monoposto imperiale ordinario. Il TIE è caratterizzato da un'elevata manovrabilità e laser a fuoco rapido, il che significa che se permettete a uno di questi caccia di mettersi dietro a voi, vi mettete davvero in una pessima posizione. Tuttavia, è prerogativa tipicamente imperiale investire tutta la potenza del TIE in attacco: non c'è infatti alcuna schermatura protettiva per il pilota, per cui un singolo colpo è quanto basta per distruggerlo.



• BOMBARDIERE TIE

Meglio armato del suo cugino a fusoliera singola, il bombardiere TIE è altresì più lento e meno reattivo, il che lo rende un bersaglio più facile. Lo si distingue per la sua duplice fusoliera.



• INCROCIATORI IMPERIALI

Punto di forza della flotta imperiale, queste mastodontiche astronavi trasportano migliaia di soldati e vantano una potenza di fuoco equivalente a un piccolo sole. Volarci vicino è poco saggio, dato che gli incrociatori possono sparare le loro micidiali folgori di luce in tutte le direzioni. Tuttavia, queste folgori seguono dei raggi che possono essere anticipati. Gli Incrociatori Imperiali viaggiano in branco a velocità sub-luce.

• LA MORTE NERA

Concepita dall'Imperatore come il deterrente definitivo, la Morte Nera possiede la potenza di un migliaio di Incrociatori Imperiali messi insieme, come è stato recentemente dimostrato attraverso la distruzione di Alderaan, un pianeta dell'Alleanza Ribelle. Questa particolare Morte Nera è stata distrutta dal comandante ribelle Luke Skywalker. I piani di costruzione per future Morti Nere sono sopravvissuti, ma altrettanto lo è la conoscenza del suo unico punto debole.







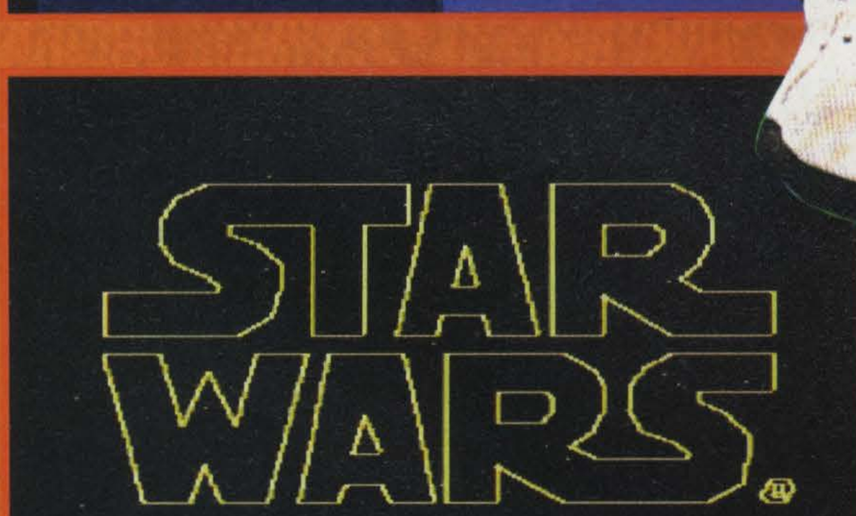
CHI È PIU' PAZZO, IL PAZZO O IL PAZZO CHE LO SEGUE?

Come nella versione a gettone, **Star Wars 32X** offre la possibilità di giocare in singolo o con un amico in simultanea, il che si traduce rispettivamente nelle opzioni "Pilot" e "Pilot & Gunner". Nei voli in solitario, vi viene assegnato il comando del principale velivolo d'assalto della Ribellione, il caccia Ala-X a quadruplo cannone laser. Nei voli in coppia, invece, vi viene affibbiato il meno popolare Ala-Y. Nella tradizione dei lungometraggi, l'Ala-Y è un caccia meno veloce e destinato a impieghi strategici differenti, ma in questo gioco non si avverte una sensibile differenza di comportamento. Il primo giocatore controlla il mirino centrale e provvede al governo del caccia stesso, mentre il secondo comanda un mirino mobile. Pur avendo ciascuno il proprio punteggio, i due giocatori condividono il medesimo obiettivo della missione. Il gioco bilancia la potenza di fuoco supplementare con un numero di bersagli più elevato e un'accresciuta ferocia del nemico. Non è un'opzione facile, ma ha il suo bel perché.





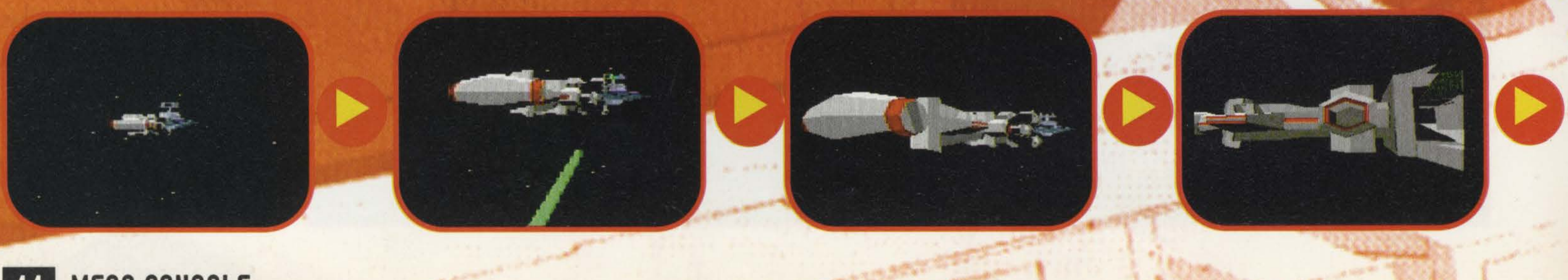




USA LA FORZA, LUKE!



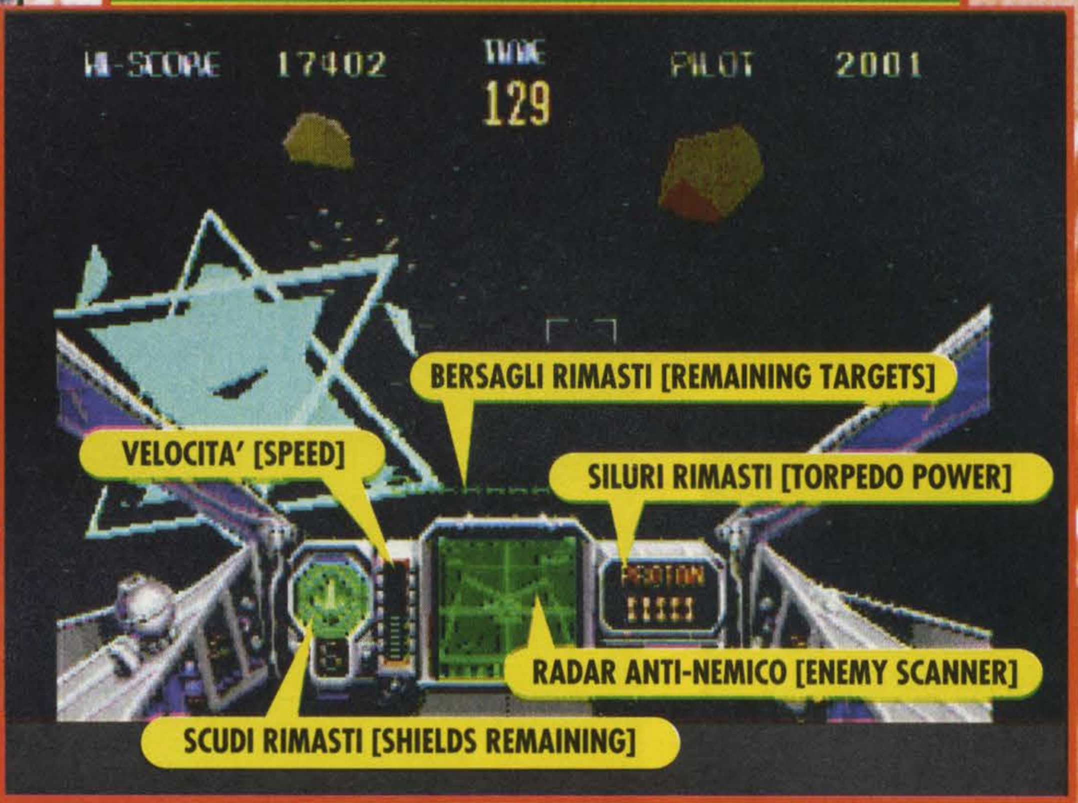
Sia i caccia Ala-X che gli Ala-Y hanno due tipi di armamento: laser e siluri protonici (questi ultimi rappresentati come globi di color verde). I laser hanno durata illimitata, si attivano rapidamente e sono interamente sotto il vostro controllo. I siluri protonici, invece, sono a puntamento automatico. Perché colpiscano efficacemente il loro bersaglio, occorre attendere che il computer abbia localizzato la nave nemica, indicata da un allarme sonoro e un riquadro in sovrimpressione. La vostra nave porta un totale di cinque siluri protonici, ma una volta esauriti niente paura: se ne materializzeranno lentamente altri cinque.





ALTRE COSE VEDRAI, ALTRI LUOGHI . . .

Come negli altri giochi "virtuali" della Sega, è possibile selezionare visuali differenti a seconda delle necessità. Quella principale è la soggettiva dalla cabina di pilotaggio, con tutte le informazioni di gioco visualizzate sui pannelli circostanti. L'altra visuale consiste in una ideale telecamera che sta alle calcagna del caccia in modo da offrire una veduta più ampia. Il computer segnalerà l'avvicinarsi di un nemico alle spalle con un messaggio di avvertimento. Dalla cabina è possibile tenere sott'occhio...








PREFERISCO UNA LOTTA A VISO APERTO A QUESTA MASCHERATA!

Ogni stage presenta un obiettivo differente da raggiungere e il relativo limite di tempo per farlo. Una volta che la vostra nave è andata distrutta, i vostri progressi vengono mostrati graficamente con una percentuale di completamento del compito globale.

• INCROCIATORI IMPERIALI

Altri caccia TIE da polverizzare durante un pericoloso slalom fra enormi Incrociatori Imperiali (o Star Destroyers, se volete), che prendono parte all'azione.

• REATTORE DELL'INCROCIATORE IMPERIALE

Uno spettacolare e arduo volo nel cuore di un Incrociatore Imperiale, rappresentato come un ciclopico tunnel costellato di travi inclinate e cannoni laser.

• LA MORTE NERA

Missioni molteplici per il gran finale del gioco Arcade, con caccia TIE da fronteggiare, bersagli di superficie da colpire e naturalmente il volo nel canalone per schiaffare i siluri protonici nella bocca del condotto di scarico.

• CAMPO DI ASTEROIDI

Un contingente iniziale di 15 caccia TIE va tolto di mezzo da un campo di rotolanti pezzi di roccia. Questi sono elementi scenografici del tutto interattivi.













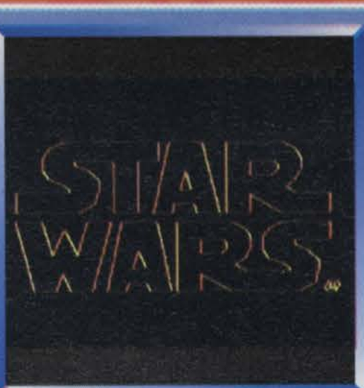
ANDATE AI VOSTRI MEZZI, E CHE LA FORZA SIA CON VOI!



Ogni missione è preceduta da una breve trasmissione dell'Ammiraglio Ackbar, comandante in capo delle Forze Ribelli, introdotto al pubblico nel film Il Ritorno Dello Jedi. Mentre il vostro caccia viene investito dagli splendidi disegni dell'iperspazio (2001: Odissea Nello Spazio insegno...), un'immagine olografica rotante appare al centro dello schermo, illustrandovi gli obiettivi della nuova missione.

SONO COLPITO!

Star Wars 32X vanta un commento musicale di quelli che mai si sono uditi sul Megadrive. Il mitico tema conduttore di John Williams apre il gioco alla grande, ma il vero punto di forza acustico sta negli effetti sonori, i quali evocano alla perfezione lo spirito dei film, con lo stridio lacerante dei caccia TIE, il crepitio dei laser e l'impagabile guaito di C1-P8 quando il vostro velivolo viene seriamente danneggiato.



CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1/2





COMMENTO



Sono passati solo pochi mesi da quando, durante un breve soggiorno a Londra e una puntata alla mastodontica sala giochi del Trocadero (se a qualcuno interessa, è dalle parti di Piccadilly Circus), ho avuto modo di fare una partita a **Virtua Star Wars**, ed ora rieccolo qui sul Megadrive, favoloso come sempre, ma mooooolto più abbordabile del suo fratellone da 6000 pounds. Non dirò che il coin-op sia il mio gioco preferito di ogni tempo (anche se da buon fan di **Guerre Stellari** quale sono, dovrei), anzi, penso che sia il meno riuscito fra tutti i Virtua-giochi della Sega, ma con questa conversione i tipi della grande "S" sono riusciti a superare, e di brutto, i risultati ottenuti con **Virtua Racing** per Megadrive. Questo è in tutto e per tutto un gioco poligonale, con una grafica non solo dettagliata e convincente, ma anche animata con una velocità incredibile. I caccia TIE sembrano veramente bucare lo schermo e la Morte Nera troneggia nello spazio siderale in tutta la sua minacciosa gloria. Anche il sonoro setta un nuovo standard per gli aficionados delle piattaforme Sega, che non potrebbero chiedere campionature migliori, sebbene la musica di commento sia fiacca a confronto del tema dei titoli. La mia principale preoccupazione nell'attesa del gioco riguardava la longevità: il coin-op, infatti, pare possa essere finito in brevissimo tempo. Fortunatamente, di questa conversione è vero il contrario: è dannatamente difficile, sia nel modo Arcade che nella versione ampliata del gioco. E' estremamente arduo superare sezioni come il tunnel dell'Incrociatore Imperiale, eppure si riesce a progredire; lentamente, ma si riesce. Il gioco, poi, è impagabile se si affronta la missione con un amico. Che altro dire... ah, sì: che il portafoglio sia con voi!

Fabio

COMMENTO



Il coin-op della Sega era una festa per gli occhi ma era anche troppo breve e facile per i miei gusti. Questa versione per il 32X ha rimediato a tale manchevolezza aggiungendo più livelli, i quali, pur essendo generalmente imperniati sul blastaggio dei caccia TIE, rendono questo gioco molto più longevo del suo fratello maggiore a gettone. I fans del coin-op saranno ben appagati da questa conversione in quanto presenta tutte le caratteristiche dell'originale. La versione aggiornata è forse un po' scattosa e l'azione risulta spesso troppo caotica, ma ciò non toglie che il gioco sia graficamente sbalorditivo nonché uno sparatutto veramente tosto. La ciliegina sulla torta, però, è il modo di gioco in coppia: troppo spassoso! Insomma, non è solo il primo autentico gioco su **Guerre Stellari** per il Megadrive ma è anche il perfetto biglietto da visita per il 32X.

Paolo

GRAFICA — 95

▲ Migliaia di poligoni si muovono insieme per creare un capolavoro di grafica che è un degno tributo sia al film che al coin-op

SONORO — 93

▲ Campionature e musiche di una nitidezza che i possessori di Megadrive non hanno mai udito in vita loro. Un'atmosfera sonora incredibile!

GIOCABILITÀ — 92

▲ Immediato, avvincente, basato di brutto sui riflessi e intrigante. L'esperienza definitiva per i fans degli sparatutto

LONGEVITÀ — 84

▲ Molto, molto difficile ma anche stimolante come nessuna altro gioco per Megadrive
▼ Non molti livelli nel mondo di gioco Arcade

GLOBALE — 90

Un debutto eccezionale per il 32X, con una grande giocabilità e una grande atmosfera

ARCA VIDEOGIOCHI

Via Trieste, 13 - GORGONZOLA (MI) - Tel.Fax 02/951.35.70 Tel. 02/9511069

MEGADRIVE

WWF RAW	......
NIGEL MANSELL INDY CAR	......
WOLVERINE	......
RISE OF THE ROBOTS	......
RED ZONE	......
WOLF CHILD	......
AEROBIZ	99.000
ALIEN STORM	43.000
ALISIA DRAGON	58.000
AQUATIC GAMES	65.000
ARCH RIVALS	69.000
ARIEL LITTLE MERMAID	52.000
ARROW FLASH	42.000
ARTOF FIGHTING	118.000
BACK TO THE FUTURE III	75.000
BANKLEY JAM	72.000
BATMAN RETURN	50.000
BATTLE GOLFER	53.000
BATTLETOADS	44.000
BOXING LEGEND OF RING	110.000
BUBSY 2	102.000
CAPITAN AMERICA	69.000
CHAMPIOINSHIP BOWLING	99.000
COMBAT CARS	78.000
COOL SPOT	99.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
CRUE BALL (FLIPPER)	81.000
DAVID CRANE'S AMAZING	98.000
DAVIS CUP WOLRD TOUR	113.000
DJ BOY	39.000
DOUBLE DRAGON 5	135.000
DRAGON	107.000
DUNE II	125.000
DYNAMITE HEADDY	123.000
ECCO THE DOPLHIN 2	118.000
ETERNAL CHAMPION	115.000
EARTWORM JIM	TELEF.
EUROPEAN CLUB SOCCER	93.000
FATAL FURY	112.000
FATAL FURY 2	122.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
FIFA '95	108.500
FORMULA 1 DOMARK	97.000
GENERATION LOST	TELEF.
GLOBAL GLADIATORS	64.000
GODS	70.000
GOLDEN AXE 2	53.000
GRANADA	55.000
GREATEST HEAVYWEIGHTS	114.000
GRIND STORMER	98.000
HELLFIRE	49.000
INCREDIBLE HULK	108.000
JOHN MADDEN FOOTBALL '94	68.000
JORDAN VS BIRD	78.000
JUNGLE BOOK	111.000
JURASSIC PARK	109.000
JURASSIC PARK 2	133.000
KICK OFF 3	TELEF.
KING OF THE MONSTERS	81.000
KING OF THE MOSTERS 2	138.000
KING SALMON (PESCA)	78.000
LAWMOVERMAN	TELEF.
LEMMINGS	98.000
LOTUS II	60.000
MARIO ANDRETTI RACING	107.000
MASTER OF MOSTERS	51.000
MICROMACHINES 2	TELEF.
MICKEY E DONALD WORLD	71.000
MORTAL KOMBAT	87.000
MORTAL KOMBAT II	118.000
NBA JAM	94.000
NBA LIVE	TELEF.
PITFALL	TELEF.
PGA TOUR GOLF II	93.000
POWER RANGERS	119.000
PRO-STRIKER+INTERF. 4 PL	108.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	89.000
SHADOW DANCER	58.000
SHADOW OF THE BEAST II	47.000
SHAQ-FU	119.000
SHINOBI II SUPER	78.000
SIDE POCKET	69.000
SKITCHIN	59.000
SOCKET	97.000
SONIC 3	99.000
SONIC & KNUCKLES (4)	122.000
SPIDERMAN	61.000
STAR TREK	127.000
STREET FIGHTER II C.E. PLUS	99.000
STREET OF RAGE III	112.000
SUB TERRANIA	126.000
SUPER BASEBAL 2020	117.000
SUPER H.Q.	83.000
SUPER STREET FIGHTER II	149.000
SYLVESTER & TWEETY	115.000
TAZMANIA 2	125.000
TERMINATOR 2	61.000
THE LION KING	122.000
THUNDERFOCE IV	109.000
TINY TOONS CARTOONS	108.000
TOE JAM & EARL	65.000
TOP PRO GOLF	72.000
TOPOLINO MANIA	118.000
TURTLES HYPERSTONE	109.000
TURTLES TOURNAMENT FIGH.	119.000
URBAN STRIKE	119.000
VIRTUA RACING ITALIANO	138.000
WHIP RUSH	52.000
WIZ'NLIZ	59.000
WORLD CUP USA 94	118.000
X-MEN	119.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	121.000

CONSOLES MEGADRIVE 2 + GIOCO L. 259.000

SUPERNINTENDO

MICROMACHINES	......
WWF RAW	......
NIGEL MANSELL INDY CAR	......
WOVERINE	......
RISE OF THE ROBOTS	......
DONKEY KONG COUNTRY	TELEF.
ADDAMS FAMILY	124.000
ALADDIN	118.000
ANOTHER WORLD	78.000
ASTERIX	64.000
AXELAY	96.000
BATTLECLASH	79.000
BATTLETOADS IN BATTLEM.	83.000
BATMAN E ROBIN ADV.	TELEF.
BLACK HAWK	TELEF.
BEST OF THE BEST	62.000
BILL LAMBERS BASKETBALL	82.000
BUGS BUNNY 2	148.000
CASTELVANIA IV	99.000
CHAMP. WORLD CLASS SOCC.	83.000
CHOPFLIGHTER III	101.000
CHUCK ROCK	103.000
CONTRA III	79.000
DARIUS FORCE	105.000
DEAD DANCE	71.000
DESERT STRIKE	84.000
DIG E SPIKE VOLLEYBALL	125.000
DRACULA	78.000
DRAGON	OFFERT
DRAGON BALL Z	157.000
DRAGON'S LAIR	87.000
EARTWORM JIM	152.000
EXHAUST HEAT 2	134.000
F-1 CIRCUS SUPER	85.000
FANTASY STORY (WRESTLING)	148.000
FATAL FURY 2	126.000
FINAL FANTASY MISTIC QUEST	75.000
FINAL FIGHT 2	84.000
FLASHBACK	59.000
FLINSTONES	125.000
GS ANGELS	157.000
INCREDIBLE HULK	119.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	93.000
JIMMY CONNORS PRO TENNIS	93.000
JUNGLE BOOK	OFFERT
JURASSIC PARK 2	TELEF.
JURASSIC PARK	82.000
KICK OFF	67.000
KICK OFF 3	TELEF.
KING ARTHUR'S WORLD	89.000
KING OF THE DRAGON	117.000
KING OF MOSTERS 2	85.000
LAWNMOWER MAN	97.000
LORDS OF THE RING	TELEF.
LION KING	145.000
MEGAMEN X	111.000
MORTAL KOMBAT II	139.000
NBA ALL STAR CHALLENGE	86.000
NBA JAM	105.000
NHLPA HOCKEY'94	116.000
NIGEL MANSELL F1 CHALL.	105.000
OPERATION LOGIC BOMB	99.000
PAPERBOY II	91.000
PEACE KEEPERS	121.000
PITFALL	TELEF.
PINBALL DREAMS	118.000
POWER ATHLETE	104.000
PRINCE OF PERSIA	103.000
RETURN OF JEDI	TELEF
ROAD RUNNER'S	99.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	109.000
RYAN GIGGS CHAMPION	94.000
SAMURAI FIRST	91.000
SKYBLAZER	101.000
SPACE ACE	96.000
SPEED RACER	TELEF.
SPIDERMAN X-MAN	82.000
STREET FIGHTER II	69.000
STREET FIGHTER II TURBO	129.000
STUNT RACE FX	133.000
SUPER BATTLETHANK	67.000
SUPER BATTLETHANK 2	118.000
SUPERBOMBERMAN	67.000
SUPERBOMBERMAN 2	127.000
SUPER BOWLING	89.000
SUPER EDF	85.000
SUPER GHOULS'N'GHOST	71.000
SUPER GOAL 2	117.000
SUPER KICK OFF	99.000
SUPER MARIO ALLSTAR	93.000
SUPERMARIOKART	89.000
SUPER METROID	117.000
SUPER STAR WARS	109.000
SUPER STREET FIGHTER II	149.000
SUPER TROLL ISLAND	108.000
TAZMANIA	71.000
THE LOST VIKINGS	115.000
TINY TOONS BUSTER LOOSIE	87.000
TOPOPLINO MANIA	139.000
TRODDLERS	71.000
USA ICE HOCKEY	77.000
VIRTUAL SOCCER	111.000
WING COMMANDER	78.000
WIZARD 5	127.000
WORLD CHAMPION SOCCER	159.000
WORLD CUP USA '94	116.000
WORLD HEROES	93.000
WORLD HEROES 2	144.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	77.000
YOSHI'S COOKIE	117.000
YOUNG MERLIN	106.000
ZELDA 3	106.000

CONSOLES SUPERNINTENDO + GIOCO L. 259.000

GAMEBOY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	......
NBA JAM BASKET	......
WWF RAW	......
USHRA MONSTER TRUCKS	......
ADVENTURE ISLAND 2	60.000
ASTERIX	59.000
BART SIMPSONS VS JUGGE.	58.000
BATMAN RETURN OF JOKER	64.000
BATTLETOADS	45.000
BATTLETOADS VS D. DRAGON	63.000
BLUES BROTHERS	47.000
BUBBLE BOBBLE 2	48.000
BUGS BUNNY 2	51.000
CASTELVANIA ADVENTRE	33.000
CHASE H.Q.	59.000
CHESSMASTER 2	49.000
CLIFFHANGER	61.000
DARWING DUCK	49.000
DUCK TALES 2	51.000
DUCK TALES	49.000
EMPIRE STRIKE BACK	48.000
F1 RACE (CON ADATT 4 PLA)	57.000
F-15 STRIKE EAGLE	51.000
FELIX THE CAT	37.000
FERRARI GRAN PRIX CHALL	57.000
FIGHTING SIMULATOR (2 IN 1)	59.000
FLASH GORDON	47.000
FLINSTONES	47.000
FOUR GAMES IN ONE CART	83.000
GOALI	45.000
HUDSON HAWK	55.000
JACK NICKLAUS GOLF	46.000
KICK OFF	41.000
KO BOXING	39.000
LITTLE MERMAID	65.000
MAC DONAL LAND	41.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	45.000
MORTAL KOMBAT II	59.000
MORTAL KOMBAT	51.000
NINJA BOY 2	54.000
NORTH STAR	45.000
PACMAN	46.000
PARASOL STARS	41.000
POPEYE 2	52.000
PRINCE OF PERSIA	52.000
QUARTH	62.000
RACIN FIGHTER	53.000
REVENGE OF THE GATOR PIN	42.000
ROBOCOP 2	41.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	49.000
SNOOPY'S	52.000
SOCCER MANIA	44.000
SPIDERMAN 2	42.000
SPIDERMAN X-MAN	55.000
SPIDERMAN 3	49.000
STAR TREK	57.000
STAR WARS	46.000
SUPER MARIOLAND 1	41.000
SUPER MARIOLAND 2	49.000
SUPER MARILAND 3	58.000
TENNIS	39.000
TERMINATOR 2	49.000
TERMINATOR 2 ARCADE	53.000
TETRIS 2	69.000
TOM AND JERRY	49.000
TURTLES III	52.000
TURTLES II	58.000
ULTIMA: RUNES OF VIRTUE	45.000
WE'RE BACK	51.000
WINTER OLYMPICS	69.000
WWF SUPERSTAR	53.000
ZELDA	64.000

ATARI JAGUAR

RAIDEN	119.000
TEMPEST 2000	132.000
WOLFENSTEIN 3D	132.000
ALIEN VS PREDATOR	142.000

PER NOVITA' TELEFONARE ! !

PER GIOCHI E CONSOLES

* * * * * * *

SEGA 32 X

SEGA SATURN

SEGA MEGA CD

NEO GEO CD

* * * * * * *

TELEFONARE

CONSOLES GAME BOY + GIOCO L. 121.000

GAMEGEAR

PETE SAMPRAS TENNIS	......
WWF RAW	......
OVERBOARD	......
DROPZONE	......
EXELLENT DIZZY COLLECTION	......
ALADDIN	62.000
ALESTE 2	62.000
ALIEN 3	49.000
AX BATTLER	42.000
BATMAN RETURN OF JOKER	53.000
BATTLETOADS	68.000
CHASE H.Q.	52.000
CHUCK ROCK	45.000
CLIFFHANGER	66.000
DESERT STRIKE	58.000
DONALD DUCK 2	61.000
DRACULA	42.000
ECCO THE DOPLHIN	62.000
FORMULA 1	64.000
GLOBAL GLADIATORS	52.000
GP RIDER	66.000
HALLEY WARS	49.000
HYPER PRO BASEBALL	60.000
LAND OF ILLUSION (MICKEY)	68.000
LAST ACTION HERO	54.000
MAPPY LAND	29.000
MORTAL KOMBAT	54.000
NBA JAM	63.000
NINJA GAIDEN	51.000
OUTRUN	42.000
PGA TOUR GOLF	47.000
PREDATOR 2	59.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
PUTT AND PUTTER	41.000
RIDDICK BOWE BOXING	63.000
ROAD RUSH	86.000
ROBOCOP III	59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000
SCRATCH GOLF	69.000
SHINOBI	49.000
SHINOBI II	73.000
SONIC CHAOS 3	74.000
SONIC DRIFT	79.000
SONIC 2	51.000
SPIDERMAN RETURN	76.000
STAR TREK	79.000
STAR WARS	77.000
STREET FIGHTER II	59.000
STREET OF RAGE	48.000
STREET OF RAGE II	61.000
STRIDER 2	49.000
SUPER GOLF	55.000
SUPER KICK OFF	55.000
SUPER MONACO GP II	54.000
SUPER MONACO GP	39.000
SUPER SPCAE INVADERS	49.000
SURF NINJA	68.000
T2 JUDGMENT DAY	59.000
T2 ARCADE GAME	62.000
TOM & JERRY	46.000
ULTIMATE SOCCER	59.000
WIMBLEDON TENNIS	59.000
WINTER OLYMPIC	66.000
WOLF CHILD	64.000
WORLD CUP SOCCER	63.000
ZAN GEAR	29.000

PANASONIC 3DO

FIFA INTERNAT, SOCCER	......
PLUMBER'S DON'T ...	......
ALONE IN THE DARK	129.000
BURNING SOLDIER	......
DRAGON'S LAIR	119.000
DOCTOR HAUSER	111.000
JOHN MADDEN	117.000
JURASSIC PARK	......
MAD DOG 2	......
MEGARACE	111.000
MICROCOSM	......
NIGHT TRAP	......
OCEAN BELOW	......
IT'S A BIRD LIFE	......
OUT OF THIS WORLD	......
PEBBLE BEACH	112.000
ROAD RUSH	......
ROAD RUSH 2	......
SHADOW	137.000
SHOCK WAVE	......
STAR CONTROL 2	112.000
STELLAR SEVEN	......
SUPER WING COMMANDER	......
THE ORDE	......
TOTAL ECLIPSE	......
WAY OF WARRIOR	......
WHO SHOT JONNY ROCK	......
WINGS COMMANDER	......
SLAYER	TELEF.
PER NOVITA' TELEFONARE ! !	TELEF.

VASTA GAMMA DI ROBOTS GIOCATTOLO ELETTRONICI DA COSTRUIRSI CON MANUALE

CONSOLES GAMEGEAR + GIOCO L. 205.000

MASTERSYSTEM

ACTION FIGHTER	49.000
AIR RESECUE	40.000
ALEX KIDD	49.000
ALIEN 3	59.000
ALIEN STORM	40.000
ANDRE AGASSI TENNIS	59.000
ASTERIX 2	......
BACK TO THE FUTURE III	49.000
BATMAN RETURNS	......
CASTLE OF ILLUSION	59.000
CHAMPION OF UROPE	57.000
CHUCK ROCK	45.000
DESERT STRIKE	......
DONALD DUCK	......
DRACULA	65.000
GAUNTLET	57.000
GHOSTBUSTERS	57.000
G-LOC	51.000
GOLDEN AXE	52.000
INCREDIBLE HULK	118.000
INDIANA JONES	59.000
JAMES BOND 007	......
JUNGLE BOOK	......
KICK OFF	65.000
MICROMACHINES	......
MOONWALKER	33.000
MORTAL KOMBAT 2	......
NINJA GAIDEN	42.000
OTTIFANT	......
OUT RUN EUROPA	......
PACMANIA	45.000
PGA TOUR GOLF	......
PREDATOR II	47.000
PRINCE OF PERSIA	65.000
RAMBO III	57.000
RAMPART	36.000
RENEGADE	......
RESECUE MISSIION	43.000
ROAD RUSH	94.000
SAGAIA	42.000
SENSIBLE SOCCER	......
SHADOW DANCER	69.000
SHINOBI	41.000
SMASH HITS	47.000
SONIC 2	......
SONIC CHAOS	......
SPACE GUN	......
SPEEDABALL	41.000
SPIDERMAN	......
STAR WARS	......
STREET OF RAGE	......
STRIDER	44.000
SUPER KICK OFF	......
SUPER MONACO GP	65.000
SUPER MONACO GP II	......
SUPER SPACE INVADERS	......
SUPER TENNIS	41.000
TERMINATOR	......
TERMINATOR 2	......
NEW ZELAND STORY	41.000
THRE NINJA	42.000
ULTIMATE SOCCER	......
WIMBLEDON 2	......
WORLD CUP ITALIA	......
WORLD CUP USA 94	89.000
XENON 2	45.000

NINTENDO 8 BIT

ADVENTURE ISLAND 1	59.000
ADVENTURE MAGIC KIMNDOM	55.000
ALPHA MISSION	......
ASTERIX	......
BATMAN	55.000
BATMAN RETURN OF JOKER	61.000
BATTLETOADS	59.000
BLADES OF STEEL	63.000
CASTELVANIA 3	56.000
DR. MARIO	......
F15 STRIKE EAGLE	59.000
GARGOYLES QUEST 2	45.000
GHOSTBUSTERS 2	63.000
GREMLINS 2	53.000
LEMMINGS	59.000
LITTLE SAMSON	50.000
MEGAMEN 2	63.000
MEGAMEN 4	......
METAL GEAR	......
MONSTER IN POCKET	......
PAC-MAN	......
PRINCE OF PERSIA	57.000
SHADOW WARRIOR 2	67.000
SHADWO GATE	......
SKY OR DIE	......
SNAKE REVENEGE	......
STAR TREK	......
SUPER OFF ROAD	......
SUPER SPIKE V'BALL	48.000
TALE SPINE	53.000
TERMINATOR 2	56.000
TINY TOONS	......
TURRICAN	50.000
WIZZARD E WARRIOR 3	50.000
WORLD WRESTLING	52.000
WWF STEEL CAGE	52.000
ZELDA 2	59.000

CONSOLES ATARI JAGUAR 64 BIT PAL L. 651.000

E' DISPONIBILE IL LISTINO PER RIVENDITORI - PER INFORMAZIONI TELEFONARE !

SERVIZIO SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - CORRIERE o POSTA - Importazione Diretta - NOVITA'











V.R. Virtua Racing DELUXE

Dopo la tecnologica conversione per Megadrive di **Virtua Racing** (la cartuccia del gioco aveva al suo interno un DSP per la gestione dei poligoni), la Sega ha approntato per il suo nuovo 32X una versione Deluxe di questo entusiasmante gioco. La prima versione di **Virtua Racing** uscì nelle sale giochi verso la fine del 1992, lasciando tutti di stucco di fronte alla potenza dell'hardware che segnava l'inizio di una nuova generazione di coin-op Sega. **Virtua Racing** ha praticamente aperto la strada a giochi come **Daytona, Virtua Star Wars, Virtua Fighter** e **Virtua Cop**, titoli che, grazie al 32X e al Saturn, potranno entrare facilmente nelle case di chiunque e questo senza dove spendere un sacco di soldi (o quasi) in hardware.

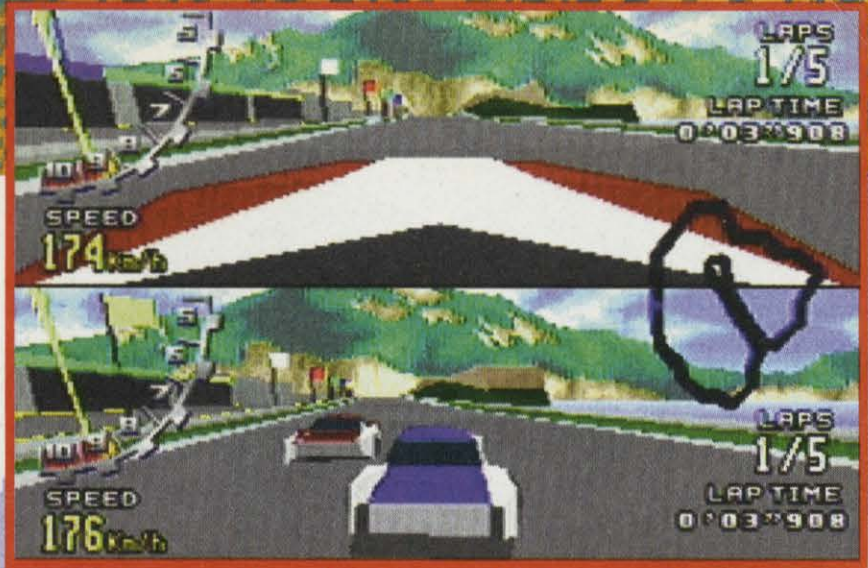
Come avrete notato dalle foto, la versione Deluxe di **Virtua Racing** è molto più impressionante di quella Megadrive. Sono stati inseriti centinaia di poligoni, più colori e sono stati aumentati i frame di animazione per secondo. Tutto questo ha fatto sì che la versione 32X di **Virtua Racing** sia praticamente identica alla versione coin-op, compresi i quattro differenti punti di vista (che mancavano nella versione Megadrive) e le mani poligonali sul volante della macchina. Purtroppo però in questa conversione non sarà possibile udire le urla della folla che gridano la vostra vittoria o l'incredibile musica del coin-op. Per nostra fortuna la Sega ha comunque incluso numerosi piccoli accorgimenti già inseriti nella precedente conversione, come lo schermo "splittato" nel modo due giocatori, le piste da percorrere al contrario e un replay interattivo. Non solo: oltre a questo, infatti, sono stati inseriti nuovi circuiti e nuove macchine, come le stock car (tipo quelle di **Daytona**) o i prototipi stile Le Mans.



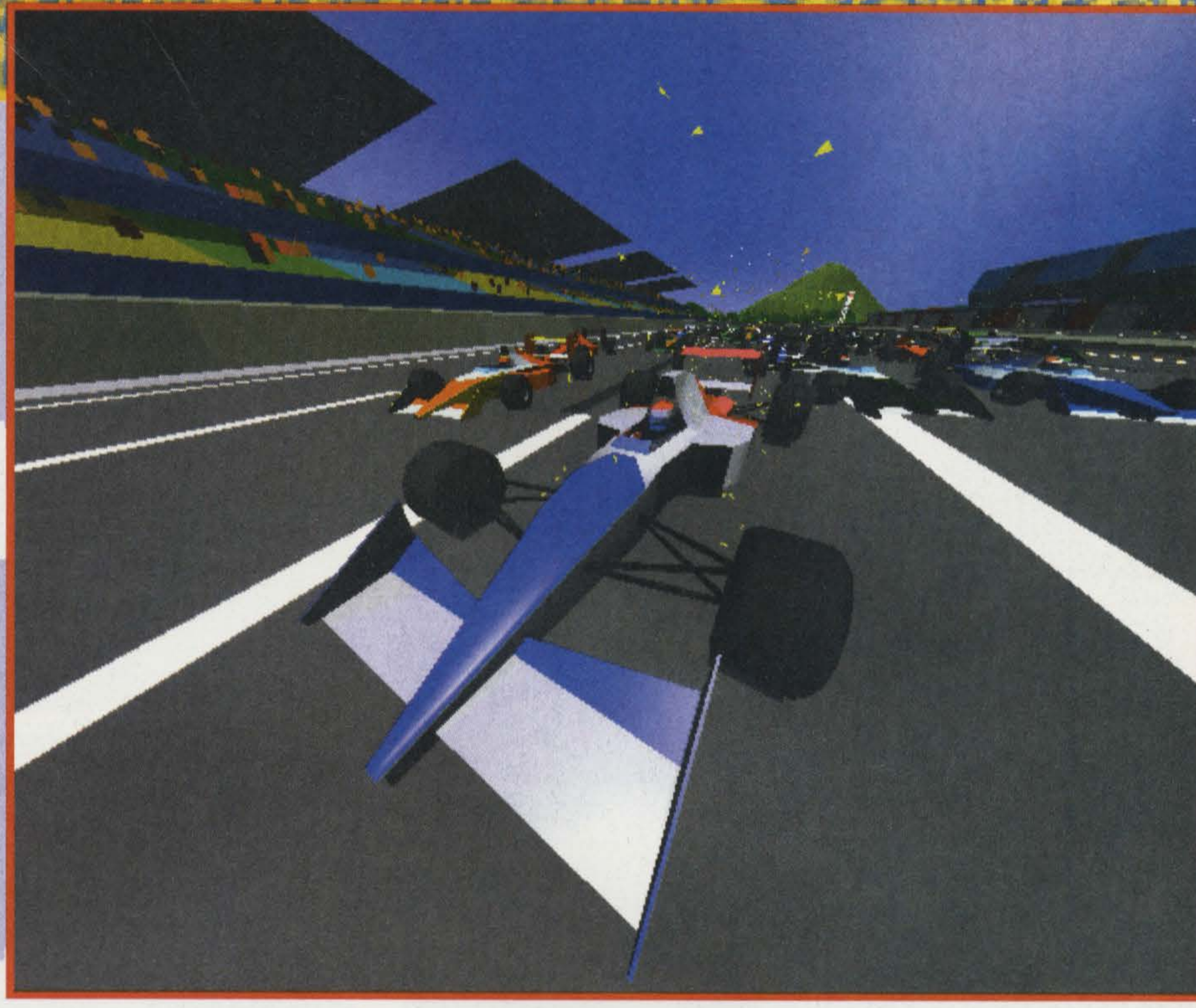
Il nuovo tracciato ha dei fondali assolutamente pazzeschi...



Nooo... Ho sempre odiato questa visuale!



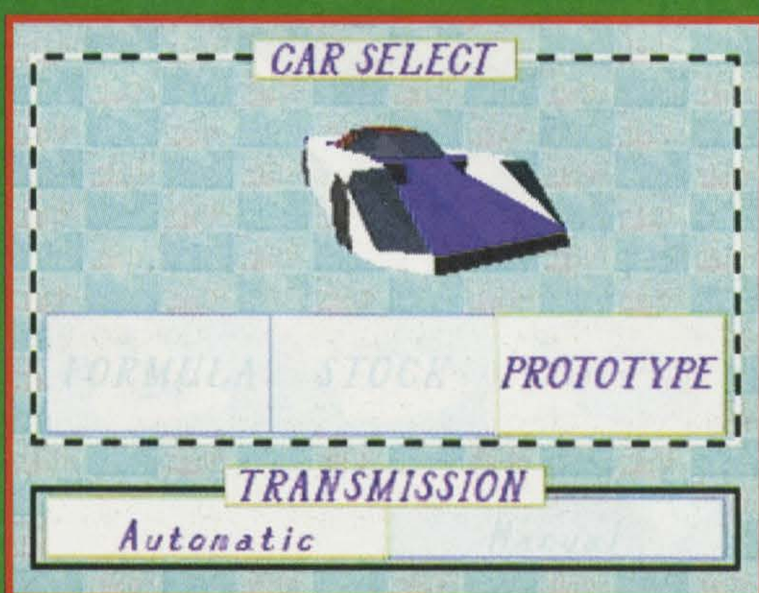
Crediateci o no, anche con lo split screen l'azione non rallenta minimamente...

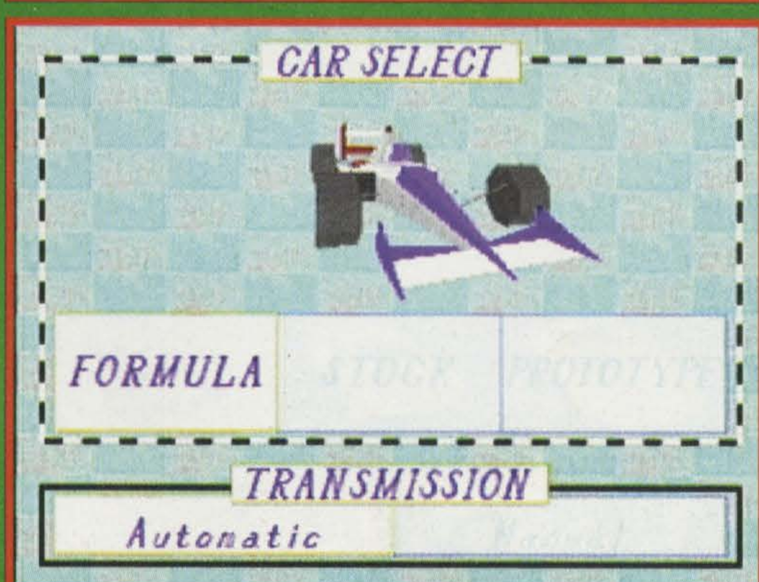


SUPERCARS!

In **Virtua Racing Deluxe** le macchine a disposizione del giocatore passano da una a tre. Oltre alla classica F1, infatti, sono state inserite una stock car e una macchina prototipo dal look misterioso e aggressivo. Naturalmente tutte hanno caratteristiche differenti di velocità, tenuta di strada e resistenza. La stock car è particolarmente divertente da usare per affrontare le curve, mentre il prototipo è in grado di affrontare un circuito in maniera molto







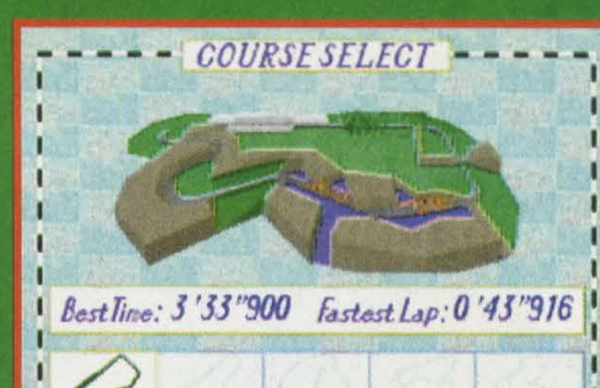
aggressiva (sotto certi versi sembra addirittura una Batmobile). Per quanto riguarda la F1, credo che sappiamo già tutto sulle sue caratteristiche. Inutile dire che ogni tipo di macchina ha il suo circuito ideale; inoltre, ogni volta che subirete un incidente appariranno i danni sulla macchina (come lo spoiler rotto) e sarà necessario una sosta ai box per rimettere in sesto la macchina.

NUOVE PISTE

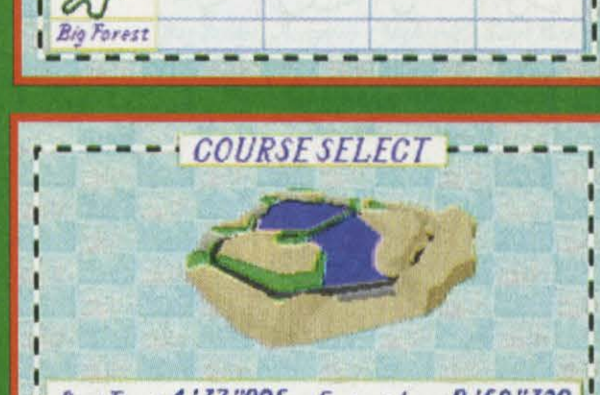
Senza dubbio la novità più interessante di **Virtua Racing Deluxe** è la possibilità di correre su due nuovi tracciati chiamati Highland e Sand Park. Highland è ambientato in un circuito cittadino, in mezzo a palazzi e strade rigorosamente poligonali. Sand Park è situato invece all'interno di un canyon e include dei tratti di strada estremamente spettacolari, come strade sopra spuntoni di roccia e tunnel in mezzo ad esse. Inoltre in alcuni tratti ci saranno dei bivi e sarà possibile decidere il percorso da affrontare. Nella versione da sala tali bivi esistevano già, ma erano protetti da barriere in grado di resistere a urti anche di 300 Km/h.



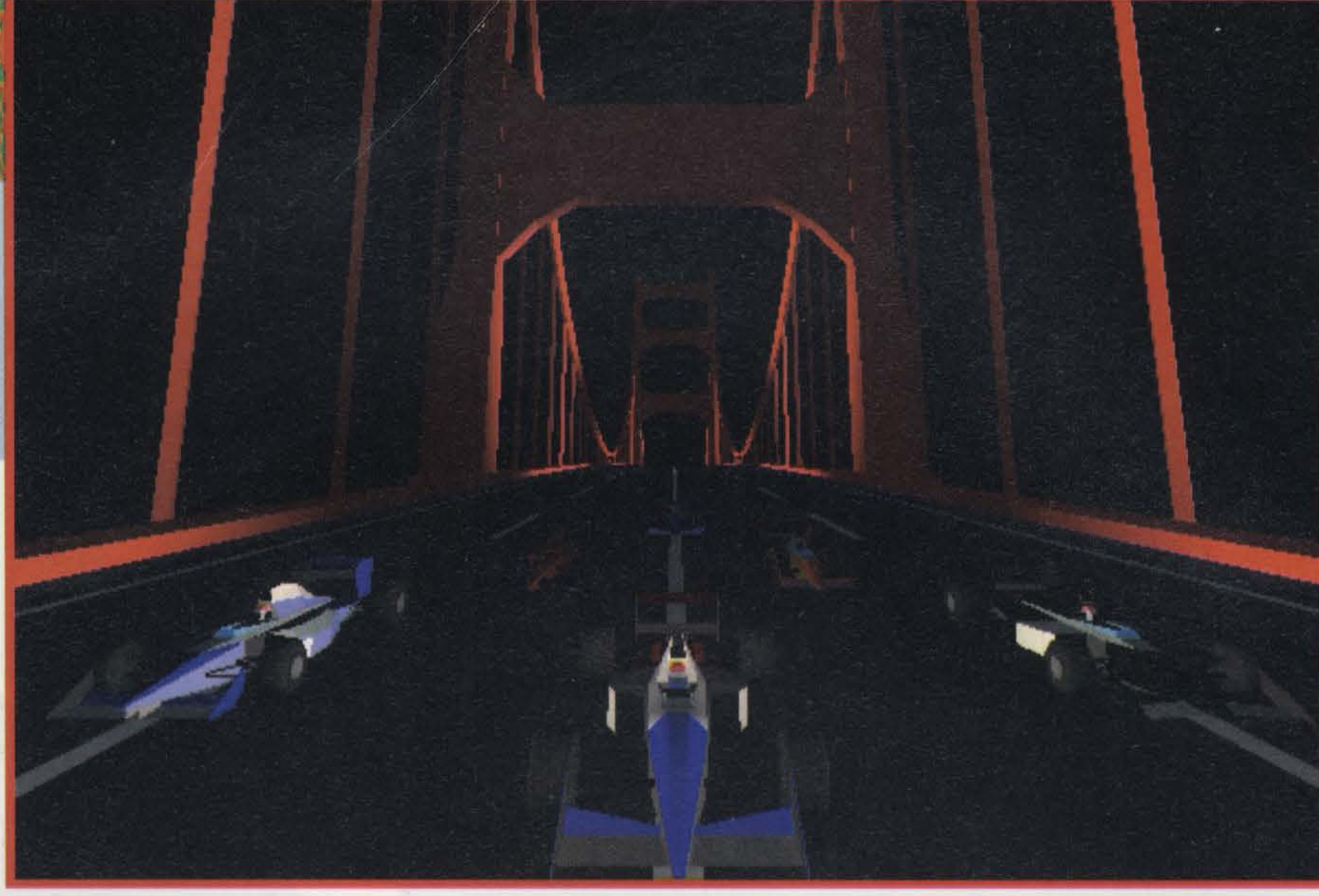




















PRIMA E DOPO LA CURA

Volete proprio conoscere le novità inserite in **Virtua Racing Deluxe**? Bene, questo piccolo schema vi mostrerà tutto quello che c'è da sapere sulla versione di **VR** per Megadrive e quella Deluxe per 32X. Naturalmente sul 32X le cose sono leggermente migliorate e questo grazie alle potenzialità dell'hardware

PRIMA
La macchina da F1 nella versione Megadrive. Si, non sembra male, ma...



DOPO
...in **VR Deluxe** è molto più dettagliata. Adesso è praticamente identica alla versione coin-op.



PRIMA
La Big Forest in **VR** versione Megadrive. Purtroppo non potrete sentire le gride di gioia delle persone sulla ruota panoramica semplicemente per il fatto che questa non gira.



DOPO
Finalmente la giostra riprende a girare, oltre al fatto che è molto più bella da vedere. Ma come, non sentite la felicità delle persone dentro le cabine? Alla faccia del romantico...



PRIMA
La bandiera del Check Point è sempre molto apprezzata.



DOPO
Nella versione 32X questa però fluttua a seconda del vento ed è molto più colorata. Semplicemente incredibile.



PRIMA
Aiuto, cosa sono quelle cose attaccate alle ruote della mia macchina?



DOPO
Finalmente nella versione 32X di **VR** i meccanici sembrano meccanici e non sottospecie di tartarughe ninja malformate.



PRIMA
La Big Forest della versione Megadrive: sarebbe meglio chiamarla Small Forest visto che ci sono a malapena due alberi.



DOPO
In **VR Deluxe** la foresta torna finalmente a sembrare tale grazie ai poligoni che sono stati aggiunti nel gioco.



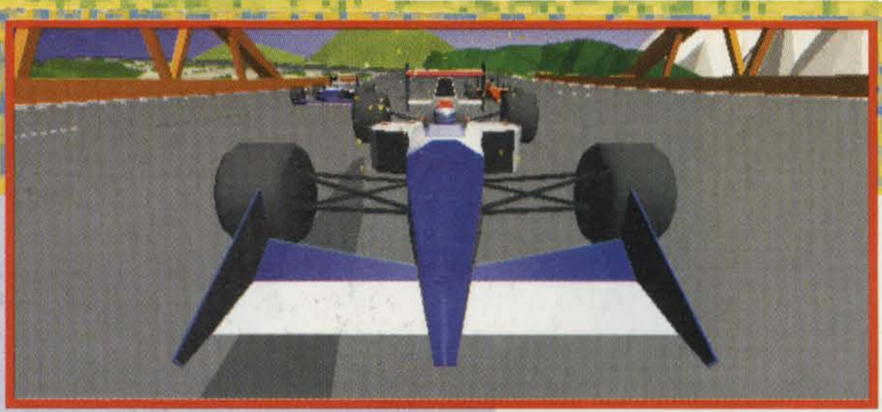
PRIMA
I piloti esperti, in Acropolis, sono avvertiti di una curva a gomito grazie a questo cartello.

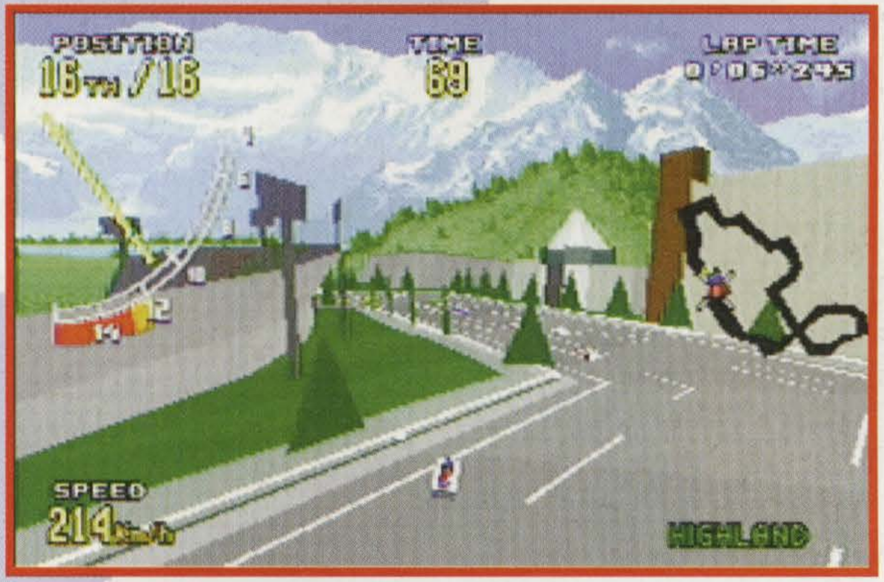


DOPO
In **VR Deluxe** la scritta è differente. Altra prodezza tecnica della nuova console? Niente affatto, solo che i programmatori hanno voluto aggiungere la scritta 32X sul cartello!



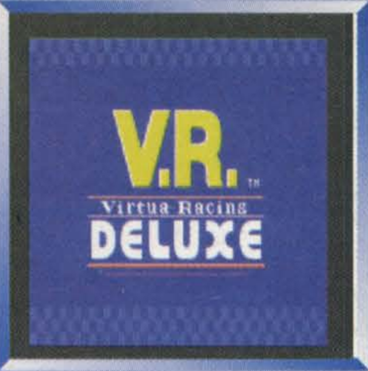








Poteva forse mancare il mitico replay di ***VR****?*



CASA PRODUTTRICE
SEGA
GENERE
AUTOMOBILISTICO
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI
1-2

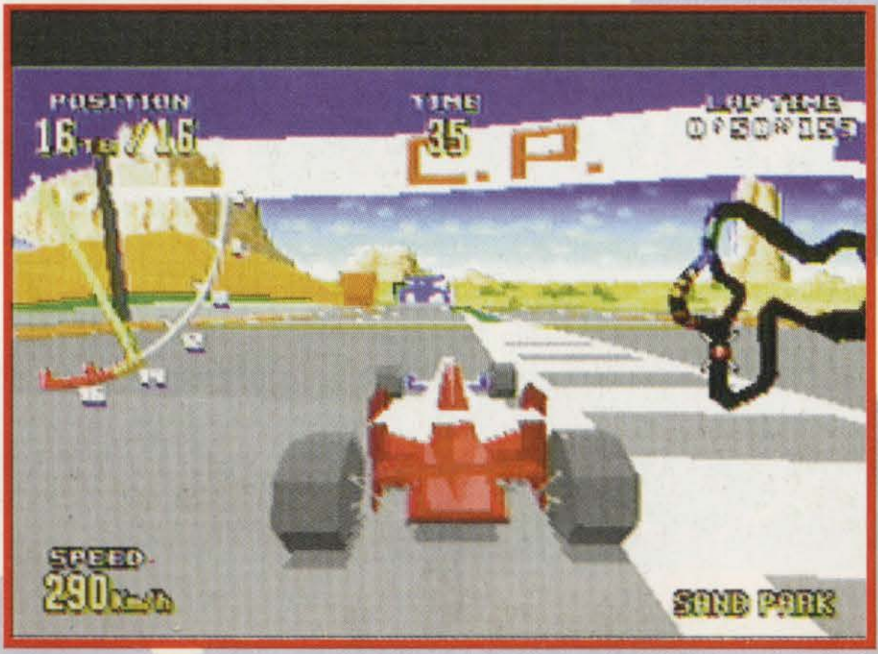
COMMENTO



Ragazzi, il primo gioco per 32X non poteva essere più azzeccato di questo. La versione Mega 32 di **Virtua Racing** è semplicemente fantastica, una perfetta conversione del coin-op. La velocità è praticamente la stessa e il livello di dettaglio dei poligoni, pur essendo leggermente inferiore rispetto all'originale, può considerarsi più che soddisfacente, soprattutto se consideriamo che tutti gli sfondi sono animati, proprio come nel coin-op. Purtroppo si sente moltissimo la mancanza del volante, mentre per quanto riguarda le musiche la mancanza di una colonna sonora durante la partita non influisce minimamente sulla giocabilità. In fin dei conti anche il coin-op non aveva una vera e propria musica di sottofondo a parte il rumore del motore.
Insomma, concludendo, dico che **Virtua Racing Deluxe** apre alla grande l'era del 32X: **VRD** dimostra infatti le reali potenzialità di questa console. Inoltre l'aggiunta di elementi nuove quali piste e macchine da utilizzare lo rendono, sotto alcuni aspetti, addirittura superiore al coin-op.

Bio Massa





COMMENTO



Virtua Racing Deluxe si può riassumere in due parole: semplicemente fantastico. La versione 32X supera di gran lunga quella Megadrive e, se devo essere sincero, sotto alcuni aspetti è addirittura meglio del coin-op, in quanto sopperisce ad alcune mancanze della versione da sala giochi come la possibilità di percorrere le piste al contrario e un maggior numero di tracciati. Inoltre il fatto che sia possibile cambiare il tipo di macchina lo rende ancora più vario e interessante. Vi lascio immaginare una gara contro un amico dove uno usa la F1 e l'altro una stock car e quindi uno è avvantaggiato nei rettilinei e l'altro nelle curve. Sarebbe una bella sfida, non credete? Anche dal punto di vista tecnico **Virtua Racing Deluxe** non delude affatto le aspettative. Sono stati aggiunti moltissimi poligoni rispetto alla versione Megadrive soprattutto per quanto riguarda lo sfondo e le macchine. Peccato non ci sia una colonna sonora durante il gioco. Non che se ne senta particolarmente la mancanza ma, se devo essere sincero, un po' più di ritmo non sarebbe guastato affatto.

Juza

GRAFICA 98

▲ Nitida, colorata, animata perfettamente e, soprattutto, veloce. Penso che meglio di così proprio non si potesse fare

SONORO 88

▲ Effetti sonori eccellenti
▼ Purtroppo non c'è una colonna sonora durante il gioco. Massì, dai, un bel walkman è il problema è risolto

GIOCABILITÀ 94

▲ Mantiene tutta la giocabilità della versione Megadrive e, in più, è veloce, colorato e più definito

LONGEVITÀ 89

▲ Cinque piste, non sembra, ma vi impegneranno parecchio. Ma il vero divertimento è solo quando si gioca in due

GLOBALE 91

Un incredibile simulazione automobilistica che segna ufficialmente l'inizio di una nuova era di console

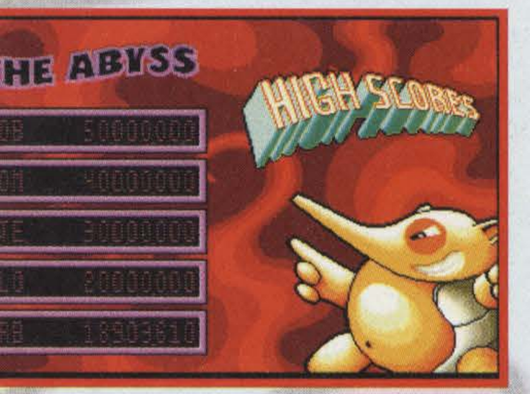
PSYC
Pin

La Codemasters si è sempre distinta dalle altre software house per la semplicità, l'immediatezza e la giocabilità dei propri prodotti, in grado di divertire giocatori di tutte le età, nonostante la mancanza di diavolerie grafiche e sonore. **Psycho Pinball** non fa eccezione, quindi niente poligoni texturizzati, né zoomate o rotazioni, ma semplicemente un insieme di sprite che vanno a formare un ancor più semplice flipper, con tutta la dose di divertimento che questi marchingegni posseggono. Lo scopo del gioco è molto semplice: fare un pacco di punti.



La somiglianza a un flipper vero è alta, quindi aspettatevi respingenti, corsie sopraelevate, nonché lucine e lucette intermittenti che dopo cinque minuti vi faranno crollare per terra in preda a crisi epilettiche (ho come l'impressione che vedrò questa frase pubblicata sulla prima pagina di qualche quotidiano da due soldi...).

Per differenziarlo da altri prodotti simili già in commercio, i programmatori della Codemasters hanno aggiunto un sacco di sottogiochi, accessibili solo lanciando la pallina in punti precisi. Alcuni livelli sono in puro stile platform, altri vi vedranno impegnati in prove di destrezza col joypad, altri ancora vi vorranno protagonisti in prove del tipo "mischio le tre carte, ora scopri la regina...". Ah, stavo per dimenticare la cosa più importante: il flipper che voi giocate non è l'unico presente nel programma, ma ce ne sono altri tre! Infatti appena dopo la presentazione e dopo aver settato le opzioni (tra cui la scelta della lingua, italiano compreso), avrete la possibilità di selezionare il vostro piano di gioco tra i quattro disponibili: se però scegliete il flipper Psycho potrete accedere agli altri in qualità di bonus. Ora passiamo alla realizzazione tecnica: la grafica è molto ben disegnata e colorata con arte, lo scrolling è di una fluidità impareggiabile e i brani musicali sono di ottima fattura e si intonano con l'ambientazione. La longevità è però molto soggettiva, e tutto dipende dal tipo di rapporto che avete con questo genere di giochi: c'è chi si stufa dopo una partita e chi ci passa i pomeriggi interi. Volete il mio parere? Beh; basta che date un'occhiata al voto...

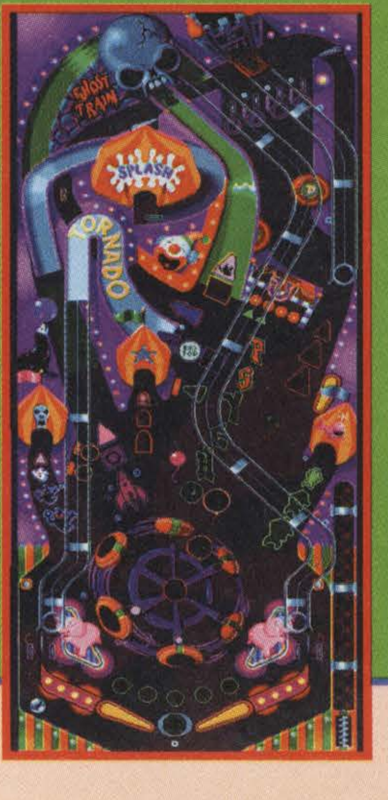


IL FLIPPERO STRANIERO

Diamo un'occhiata più da vicino ai quattro flipper presenti nella cartuccia:

PSYCHO

E' il flipper principale ed anche il più facile grazie al bitorzolo salvapalline piazzato proprio in mezzo alle palette che vi aiuterà a rendere più duratura la partita. Le corsie sopraelevate sono facilmente accessibili e i bonus molto sostanziosi.



TRICK OR THREAT

Di ambientazione horror, è molto simile al primo come meccanismo dei bonus: il suo unico problema è la difficoltà nell'azionare alcune piastrine che danno accesso a parecchi punti.



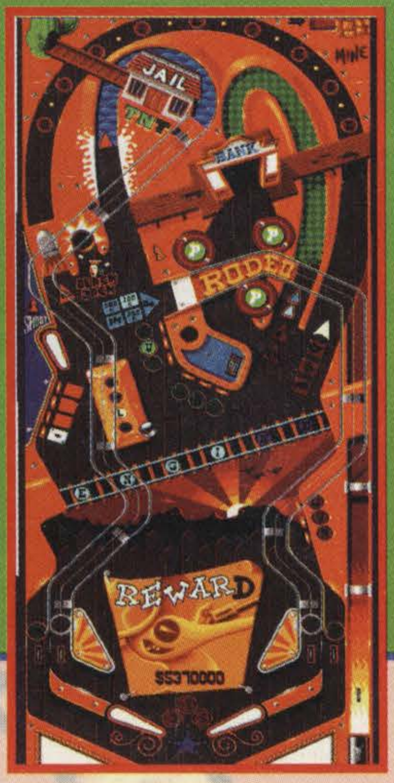


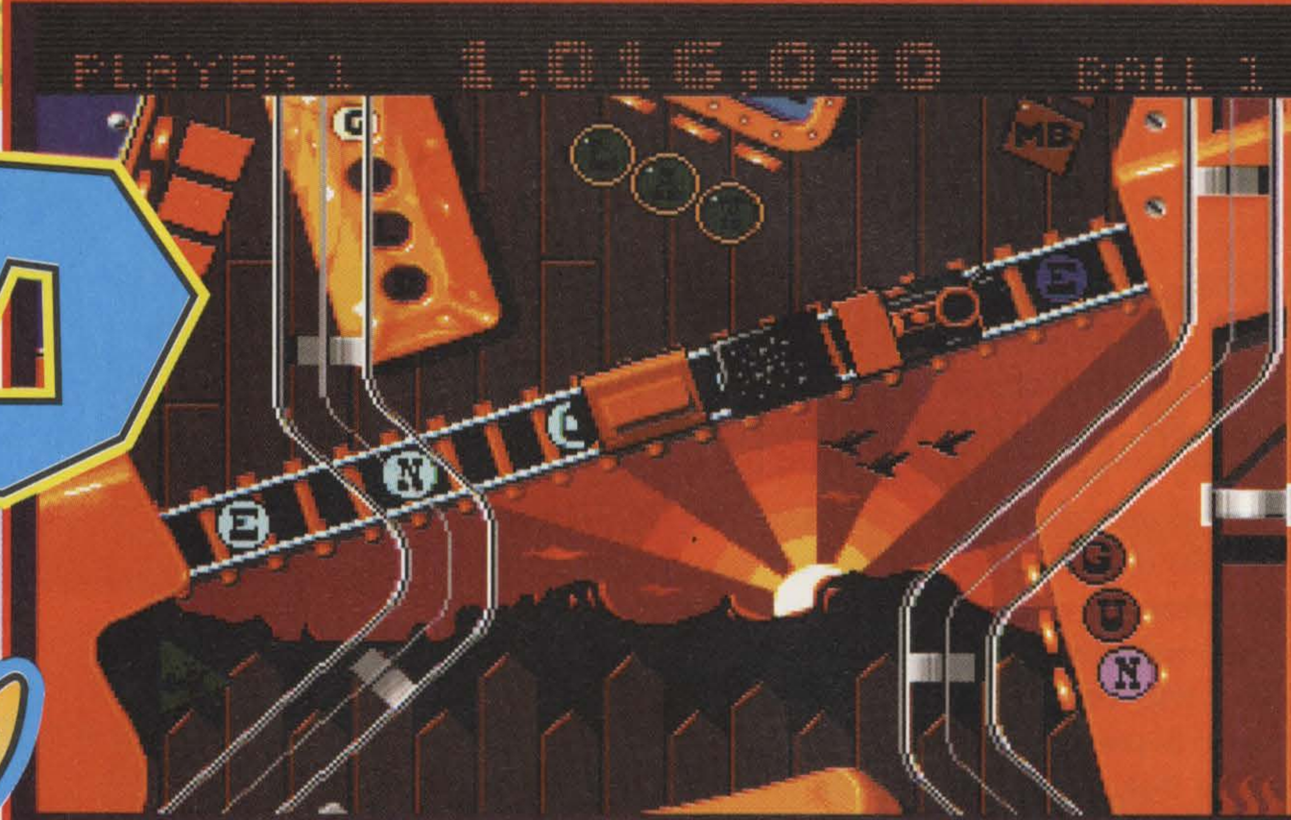
ABYSS

Sicuramente il migliore sia come ambientazione, sia come generosità dei jackpot: bella la chicca grafica del vulcano in eruzione che scombussola lo schermo.

WILD WEST

Il più difficile di tutti a causa di una grossa parte rialzata piazzata proprio al centro dello schermo. Anche la scarsità dei bonus ne fa un flipper per soli uomini duri.



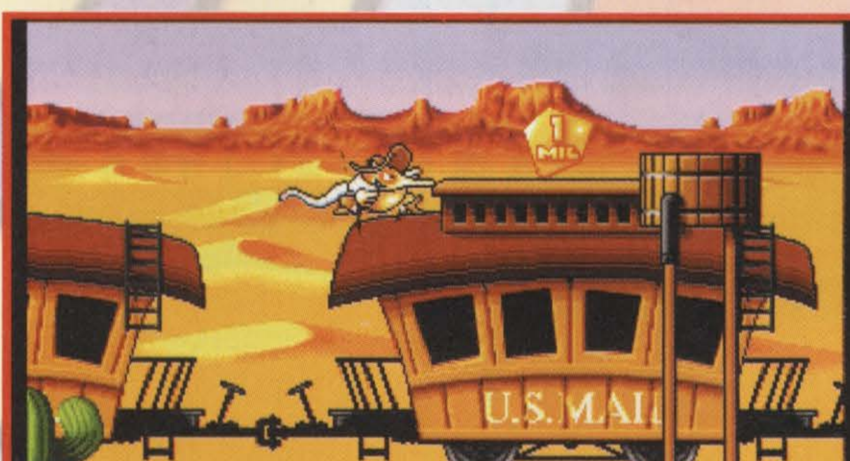


La levetta fa sempre cassetta...





La schermata con la selezione dei tavoli...



COMMENTO



Ormai la Codemasters è arrivata al punto di sfornare un gioco a mese. Dopo quel mezzo bidone di **SS Lucifer**, eccola nuovamente sui nostri schermi pronta a stupirci con effetti speciali da premio Oscar (o quasi). Cosa posso dire di un videogioco che mi ha consentito di passare molti pomeriggi all'insegna del divertimento, che mi ha fatto canticchiare le sue musichette mentre andavo il giro e che mi riempito la casa di amici e amiche (beh, adesso non esageriamo...)? Posso dire solo una cosa: bel lavoro ragazzi. Anche se la mia simulazione di flipper preferita era, e rimarrà sempre, il mitico e tuttora insuperabile **Devil Crash**, mi sono divertito un sacco a piazzare qualche record nel megatabellone a fine gioco. Ripeto: se siete dei fan di questo tipo di giochi non lasciatevelo sfuggire. E' decisamente ok.

Damiano

COMMENTO



Gran bel gioco veramente **Psycho Pinball**. Questa è stata la prima cosa che ho pensato quando ho visto girare **PP** sul Megadrive redazionale. Grafica accurata, musiche orecchiabili e giocabilità mitica. E poi è della Codemasters, da sempre sinonimo di divertimento. Devo dire che **Psycho Pinball** è comunque abbastanza difficile (anche se non impossibile) a causa della struttura dei tavoli di gioco, non sempre studiati con cura: alcuni di questi infatti presentano delle zone quasi impossibili da raggiungere, zone di vitale importanza per proseguire nel gioco. Concludendo, un gran gioco che non deluderà i fan di qualsiasi flipper.

Alex



Come, un platform in un flipper? Ebbene sì, in ***Psycho Pinball*** *tutto è possibile!*



CASA PRODUTTRICE
CODEMASTERS

GENERE
FLIPPER

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 89

▲ Colorata e definita alla grande: lo scrolling poi è perfetto

SONORO 90

▲ Musiche troppobbelle ed effetti appropriati
▼ Le digitalizzazioni vocali non sono un granché

GIOCABILITÀ 93

▲ E' un flipper, e si vede!
▲ La pallina ha un movimento realistico e già questo potrebbe bastare

LONGEVITÀ 92

▲ Se siete patiti di flipper vi durerà in eterno...
▼ ...altrimenti lasciate perdere, potrebbe non piacervi

GLOBALE 92

Colorato, divertente, luccicante, rimbalzante... Questo è il flipper che sognavate. Compratelo e non ve ne pentirete!



Welcome to the jungle...



Anche se in Italia non è ancora apparso su nessuna rete televisiva, il nuovo cartone animato della Warner sta ottenendo un grande successo in tutto il mondo. Era quindi abbastanza prevedibile che qualche software house ne acquistasse i diritti per realizzarne una versione interattiva. **Animaniacs** (sia il cartone che il videogioco) è ambientato nei film della Warner nei quali un simpaticissimo trio conosciuto come i Warner Bros (e la Warner Sister) formato da tre fratelli, Wakko, Yakko e Dot, deve evitare una serie di pericoli e di insidie. In ogni puntata sono anche presenti un gran numero di co-protagonisti e di antagonisti, la maggior parte dei quali fa capolino, anche solo per alcuni istanti, nella versione per console. Versione che è strutturata come un classico platform a scrolling orizzontale nel quale però non basta eliminare i nemici saltandogli sulla testa per terminare i livelli, ma bisogna utilizzare anche un po' di materia grigia. Infatti alla Konami hanno pensato bene di inserire anche alcuni enigmi da risolvere utilizzando le differenti caratteristiche dei tre fratelli (caratteristiche descritte nel box *Fratelli e Sorelle*). Questo fatto ha senza dubbio contribuito ad incrementare la giocabilità che risulta estremamente divertente e discretamente varia. Ottima anche la realizzazione tecnica ma, per queste annotazione, vi rimando ai commenti. Mi sembra di aver concluso, passo e chiudo.



Un ca... un ca... un cavallo!







FRATELLI E SORELLE

Come nel cartone animato, anche nel videogioco i Warner Bros (e la Warner Sister) sono inseparabili. I programmatori della Konami hanno deciso di sfruttare questo fatto inserendo alcuni elementi strategici all'interno del gioco. Infatti lungo i cinque livelli di gioco i nostri tre eroi dovranno superare alcuni ostacoli utilizzando le loro diverse caratteristiche. Premendo il tasto "C" è quindi possibile cambiare il personaggio che si controlla e cercare quello più adatto per risolvere una determinata situazione. Segue, per chi non li conoscesse, una rapida descrizione delle loro caratteristiche...



WAKKO

Il leader del gruppo: è in grado di utilizzare due paddle-balls contemporaneamente (sono quelle racchette da ping pong al quale è attaccata, tramite un filo, una pallina), fatto che risulta comunque totalmente inutile nel corso del gioco. E' molto bravo a spingere e a tirare oggetti.







DOT

La Warner Sister. Come tutte le ragazze non è in grado di salire sugli alberi o di fare a botte, ma è comunque dotata di una ottima arma: un bacio! Infatti lancia baci ai suoi nemici che crollano a terra sconvolti.



YAKKO

Grande amante della buona cucina (o sarebbe meglio dire del cibo in generale) il nostro caro amico Yakko è dotato di un martello gigante utilissimo per distruggere ostacoli, premere bottoni e aprire varchi.













Vito Catozzo nella casa...



SILENZIO... SI GIRA!

Le avventure dei nostri eroi sono tutte ambientate nei set cinematografici degli stabilimenti della Warner. La grafica di ogni livello, così come gli avversari che bisogna affrontare e l'oggetto da recuperare, è quindi ispirata a un particolare genere di film. Ecco quindi descritti brevemente quali scenari tipicamente hollywoodiani dovrete affrontare.



1 - BUNGLE IN THE JUNGLE

La giungla è l'ambientazione del primo livello di **Animaniacs**. Alle ricerca di un cappello simile a quelli di Indiana Jones, Wakko, Dot e Yakko dovranno evitare insidiose rapide, coccodrilli assassini, robot, piccioni e numerosi esseri umani.

2 - SPACE TRUCKING

Questo livello è ambientato nel set della serie televisiva di fantascienza preferita da Yakko. I nostri tre eroi dovranno quindi affrontare numerose insidie evitando astronauti, raggi laser e missili. Lo loro missione è quella di trovare l'elmetto di un mitico droide.





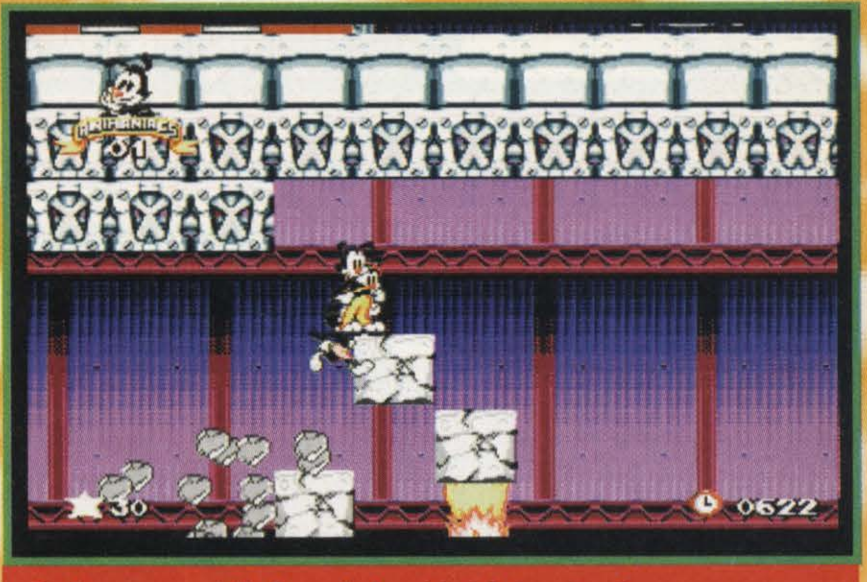
3 - REMEMBER THE A LA MODE

L'oggetto della ricerca in questo livello di **Animaniacs** è una stella da sceriffo. Come è facile prevedere quindi l'azione si svolge nel Far West e i principali avversari dei nostri amici sono dei cow-boys pronti a fermarli con il lazo o a eliminarli a colpi di pistola.

4 - TO SCREAM OR NOT TO SCREAM

In questo livello la ricerca si sposta in una ambientazione da film horror. Anche l'oggetto della ricerca (una maschera da hockey), e gli avversari che dovrete affrontare (fantasmi per esempio) sono elementi tipici di questo genere di film.





Ma hanno o no delle facce da beoti 'sti Animaniacs?



LE COMPARSE

Buona parte dei personaggi che popolano il cartone animato appaiono, seppur brevemente, all'interno del videogioco. Ecco quindi una rapida descrizione di chi potete incontrare nei vari livelli.

SECURITY GUARD
Appare praticamente in ogni livello e, utilizzando un lazo o cavalcando un coccodrillo, cerca di bloccare e eliminare i tre fratellini.

SOLLY THE GOD PIGEON
Solly il piccione (che in questo caso non è accompagnato dai suoi amici Bobby, Pesto e Squit) è quasi sempre appoggiato su piattaforme in movimento. Questo vuol dire che i nostri eroi avranno alcuni problemi a farlo spostare. Se volete un consiglio usate un po' del fascino femminile di Dot.

BUTTONS AND MINDY
Buttons è un cane bracco e Mindy è la sua fidanzata (se possiamo definirla così). Durante il gioco i due sono sempre divisi e ai nostri tre eroi tocca il compito di riunirli.

PINKY AND THE BRAIN
Pinky and the Brain sono due topi. Uno è un genio mentre l'altro è totalmente demente. Li possiamo incontrare, ozianti, poco prima dei mostri di fine livello.

DOCTOR SCATCH'N'SNIFF
Lo scienziato pazzo (presente praticamente in qualsiasi cartone che si rispetti) in questa trasposizione videoludica compare solamente per un breve istante.

WARNER BROS BOSS
Anche questo personaggio, come lo scienziato pazzo, compare solamente per un breve istante e non ha nessuna importanza nello svolgimento del gioco.

RITA AND RUNT
Rita è una gatta, mentre Runt è un cane. Per questo motivo non sono in ottimi rapporti e potete incontrarli sempre molto distanti l'uno dall'altro.

COMMENTO



Animaniacs è una delle migliori serie televisive che mi sia capitato di vedere in questi ultimi mesi, e devo dire che la Konami è riuscita a inserire gran parte degli aspetti che caratterizzavano il cartone animato. Non sorprende il fatto che la Konami abbia deciso di realizzare un platform game per sfruttare questa licenza, ma con l'aggiunta della possibilità di cambiare il personaggio da controllare sono stati inseriti alcuni elementi di strategia che non fanno altro che giovare alla qualità globale del gioco. Anche dal punto di vista tecnico i programmatori hanno svolto un lavoro veramente eccellente, tanto che in alcuni momenti sembra veramente di trovarsi di fronte a un cartone animato.
Animaniacs è un gioco molto divertente e coinvolgente, con qualche trovata veramente originale in un genere che sembrava ormai sfruttato fino all'osso. Insomma, un titolo molto bello consigliato a tutti gli amanti dei platform game.

End











Ehi, cosa cavolo ci fa un elefante sott'acqua?

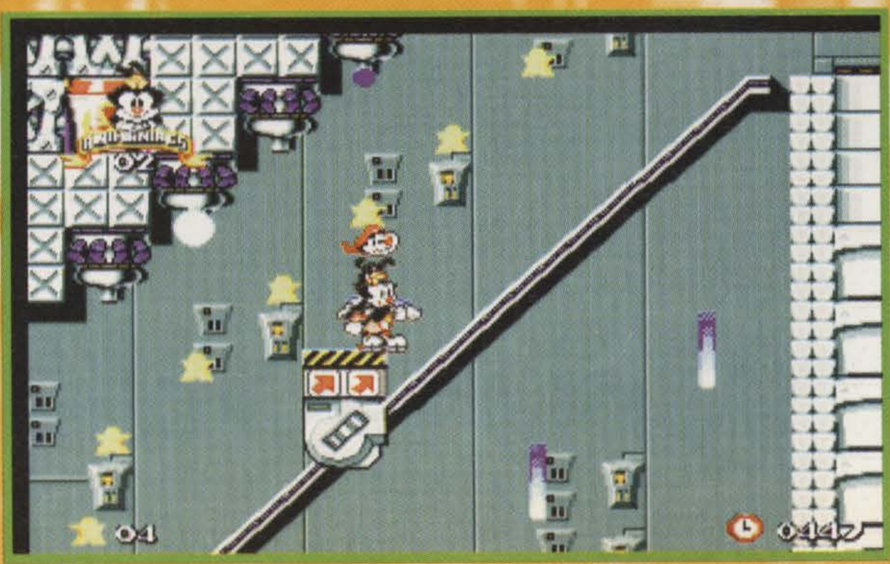


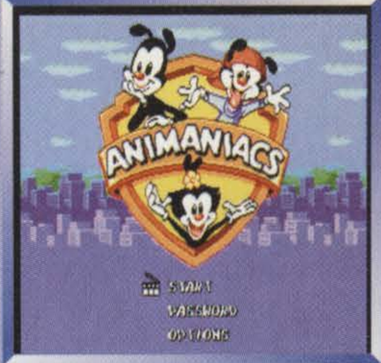
COMMENTO



Ho avuto l'opportunità di vedere il cartone animato degli **Animaniacs** alcune volte, e il mio giudizio su questo è certamente positivo, così come è positivo quello sull'ultima fatica della Konami. La realizzazione tecnica è infatti impeccabile e anche la giocabilità, che unisce al tipico platform alcuni elementi strategici, è veramente eccellente. Devo ammettere di non essermi divertito con **Animaniacs** quanto con le recenti produzioni della Konami (**Probotector** e **Sparkster**), decisamente più frenetiche, ma non posso comunque esimermi da consigliare questo titolo a tutti i fanatici del genere.

Shogun





CASA PRODUTTRICE
KONAMI

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 87
▲ Sprite abbastanza piccoli, ma ottimamente animati. Perfetti gli sfondi che riproducono fedelmente le ambientazioni della serie

SONORO 82
▲ Il tema principale del cartone è stato ripreso in maniera più che discreta

GIOCABILITÀ 89
▲ Ottima come nella miglior tradizione Konami. Molto comodo anche il sistema di controllo

LONGEVITÀ 82
▲ I livelli sono molto ampi
▼ La risoluzione degli enigmi non è troppo impegnativa

GLOBALE 87
Ecco come sfruttare ottimamente una licenza. Un titolo caldamente consigliato

WOLVERINE



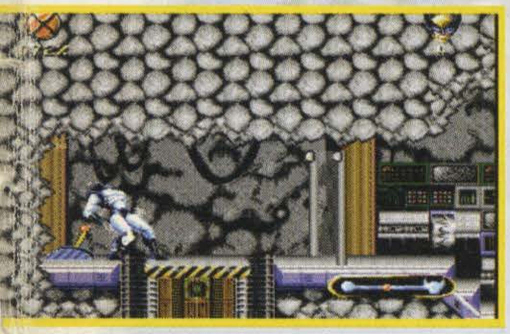
Wolverine rappresenta lo spirito cacciatore. Il misterioso agente segreto che ha attirato a sé l'attenzione delle autorità militari canadesi non ha una storia, non ha un passato, ma solo un incredibile potere che lo eleva incredibilmente al di sopra dei comuni uomini. Grazie al progetto segreto Weapon X, negli anni '60 le potenzialità di Logan furono notevolmente incrementate grazie a un procedimento durante il quale uno scheletro di adamantio fu trapiantato nel suo corpo. Tale armatura scheletrica lo ha reso il più "anziano" degli X-Men e così quando ha ricevuto una richiesta di aiuto da parte del Professor Xavier s'è lanciato immediatamente in suo soccorso: il Prof: affermava infatti che i componenti degli X-Men erano caduti in una trappola tesa loro da Shinobi Shaw, un malvagio tiranno a capo di una setta di ninja e in grado di manipolare la densità del proprio corpo, potere grazie al quale può passare attraverso muri e oggetti simili. Chi l'avrà vinta, la ferocia di Shinobi o lo spirito animale di Wolverine?

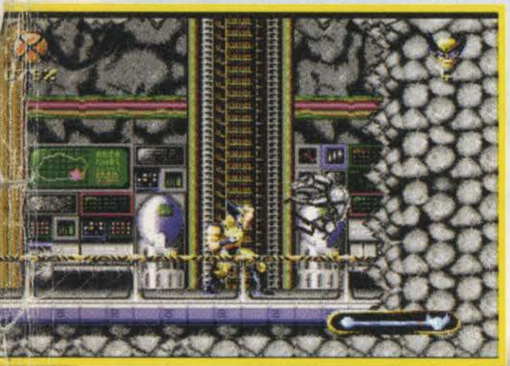


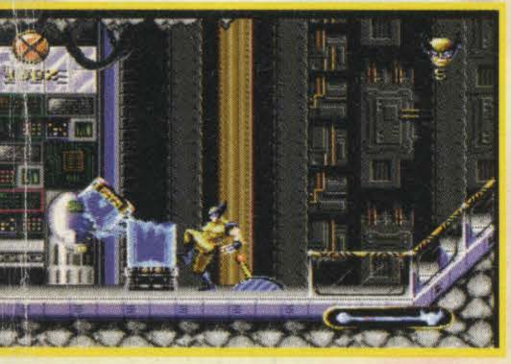
Poteva mancare quel beota di Fitzroy? Sì, avremmo preferito...







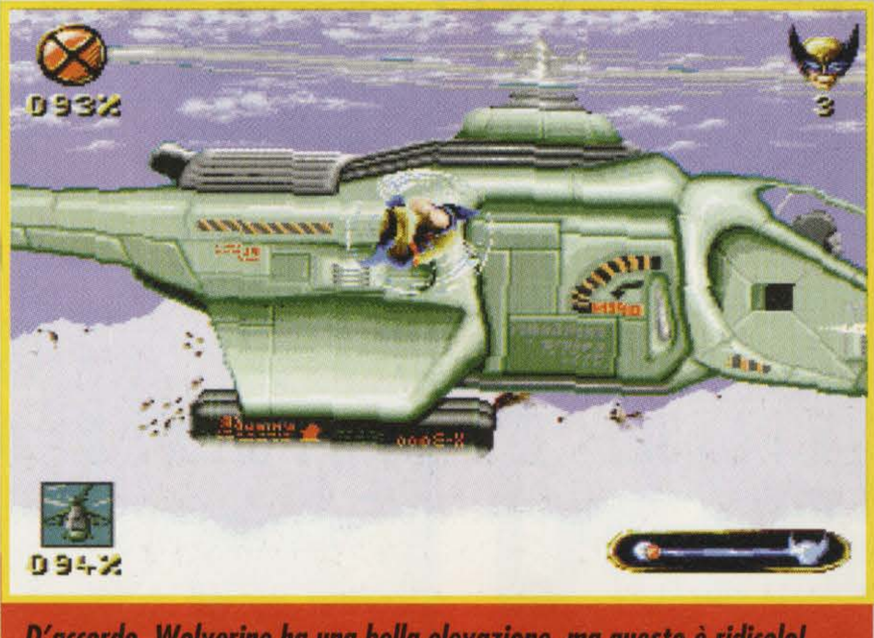




FATTORE RIGENERANTE

Oltre agli artigli, la caratteristica principale di Wolverine è quella di possedere un fattore rigenerante mutante in grado di guarirlo da ferite e traumi in brevissimo tempo. Questa capacità gli permette di recuperare energia durante le sue avventure nel caso la situazione si mettesse particolarmente male. Se poi le cose dovessero peggiorare ulteriormente ci sono sempre dei kit di pronto soccorso sparsi per i livelli. D'accordo, Logan ha un fattore rigenerante ma, in fin dei conti, l'acqua ossigenata rimane sempre il miglior rimedio contro le ferite.





D'accordo, Wolverine ha una bella elevazione, ma questo è ridicolo!

SUPER MOSSE

Wolverine è esperto in tutte le discipline di combattimento esistenti, marziali, con e senza armi oltre che un abilissimo tiratore. E' inutile dire che lo stile preferito da Logan è quello rozzo e istintivo caratteristico di un animale selvaggio e che le sue armi siano "solo" i letali artigli in grado di affettare qualunque cosa. Durante il gioco è possibile eseguire moltissimi tipi di mosse, con e senza "unghie". Eccovele in sequenza...


Claw Spin


Low Kick


Double Direction Defence


Spinning Claw Swipe


Downward Claw Attack


Standard Claw Swipe


Jumping Claw Swipe


Roll


Jumping Kick


Roundhouse


Low Claw Swipe

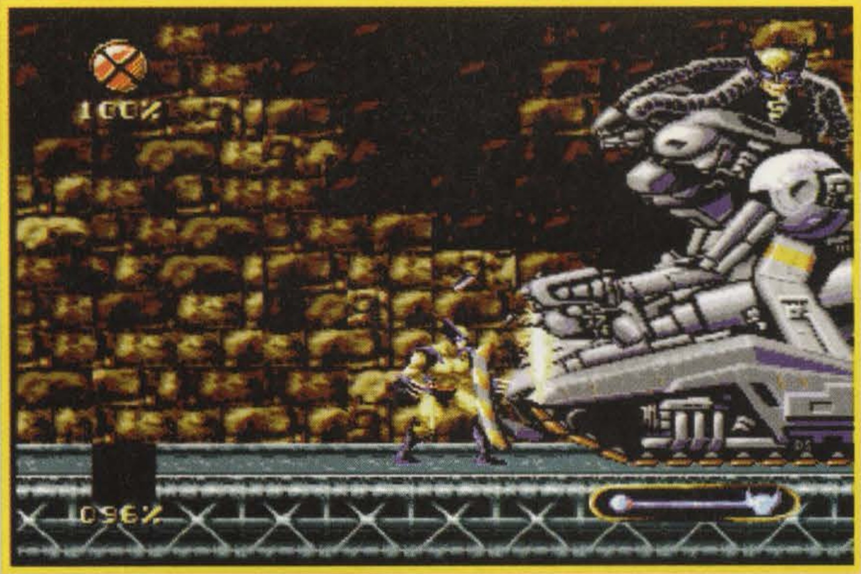

Running Lunge

COMMENTO

Personalmente di fumetti non me ne è mai fregato un biiip, tanto meno di questo personaggio della Marvel o come cavolo si chiama. Tuttavia, devo ammettere che **Wolverine** mi ha impressionato positivamente. Il protagonista è realizzato in maniera superba: i programmatori, infatti, sono riusciti a ricreare dei movimenti molto più simili a quelli di un lupo che a quelli di un uomo e sembra proprio di essere di fronte a un licantropo piuttosto che a un super eroe. Per quanto riguarda la giocabilità, l'azione frenetica insieme a elementi di puzzle ed esplorazione, rende **Wolverine** uno dei giochi più divertenti e accattivanti usciti nell'ultimo periodo. Personalmente reputo questo gioco il migliore tie-in dedicato a un eroi Marvel mai uscito su qualsiasi formato e questo comprende **Maximum Carnage, X-Men o Hulk**.

Puck

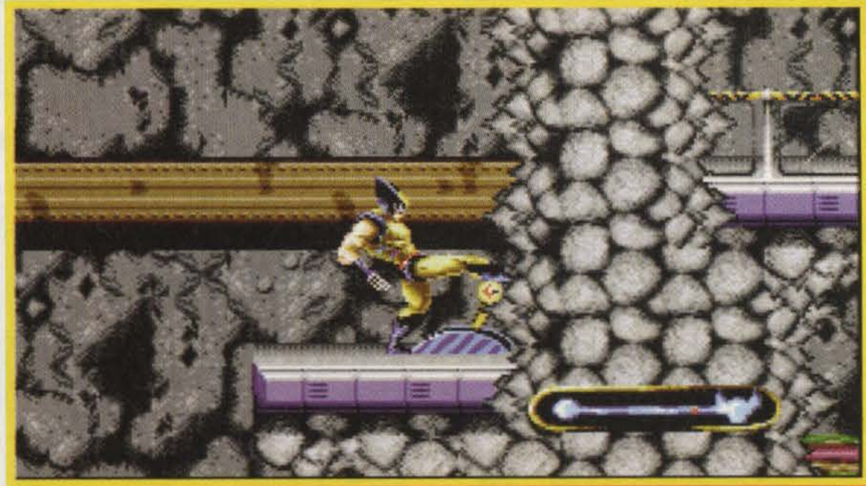




Scusa tipo, hai da accendere?



Swish! Porc... Ho rigato tutta la tappezzeria di Pierre Cardin...



Datemi una leva e la piglierò a calci...

MESSNER RULEZ!



Gli artigli di **Wolverine** oltre a essere delle armi molto efficienti, hanno un'altra funzione, quella di permettergli di scalare pareti come rocce o alberi e quindi di raggiungere altezze molto elevate. Grazie a questa possibilità, Logan, può risalire tunnel verticali o spiccare salti molto alti semplicemente arrampicandosi fino a una certa altezza e, quindi, lasciandosi cadere nel vuoto.

COMMENTO

La Acclaim ha fatto un buon lavoro nel ricreare il personaggio di Wolverine all'interno della versione videoludica di questo celebre personaggio. L'atmosfera è quella tipica di un film prima di un massacro di proporzioni bibliche, quando si respira tensione e sete di sangue. Il primo livello, in particolare, è un vero e proprio paradiso per gli affamati di azione e violenza. Graficamente sono stati inclusi un sacco di particolari tipici del fumetto e le animazioni sono davvero molto curate, sia per quanto riguarda i nemici che per lo strabiliante sprite di Wolverine. Quello che però fa di **Wolverine** un gran gioco è il mix di azione da picchiaduro e platform, inserito in un'atmosfera piena di suspense e da far tenere il fiato sospeso. Sicuramente una delle migliori conversioni avente come protagonista uno dei personaggi Marvel e senza dubbio superiore ad altri titoli come **Hulk** della US Gold.

Bio Massa



CASA PRODUTTRICE
ACCLAIM

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
PARALLELA

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 88

▲ Lo sprite di Wolverine è praticamente perfetto. Ottimi anche i fondali e le schermate di intermezzo
▼ I nemici sono piuttosto rozzi e, soprattutto alcuni guardiani, non si distinguono l'uno dall'altro

SONORO 82

▲ Musiche frenetiche che si adattano perfettamente all'ambiente del gioco
▼ Effetti sonori un po' squallidi

GIOCABILITÀ 89

▲ Wolverine è sicuramente un personaggio tanto misterioso quanto affascinante. Inoltre il numero elevato di mosse lo rendono estremamente interattivo e divertente da giocare

LONGEVITÀ 86

▲ Estremamente divertente, cercherete di terminarlo a ogni costo
▼ Il sistema delle password spezza l'entusiasmo e la tensione che si crea nel tentativo di finirlo

GLOBALE 86

Se amate **Wolverine** dovete comprare questo gioco. Altrimenti prendetelo in considerazione solo se proprio non avete trovato nessun platform migliore

CONSOLE GENE

CONSOLE GENERATION S.a.s.
IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

ATTERRATO IN ITALIA IL SATURN:

Per avere informazioni sul sensazionale avvenimento chiamare il "numero oro" della CONSOLE GENERATION

02/4073390-48709594

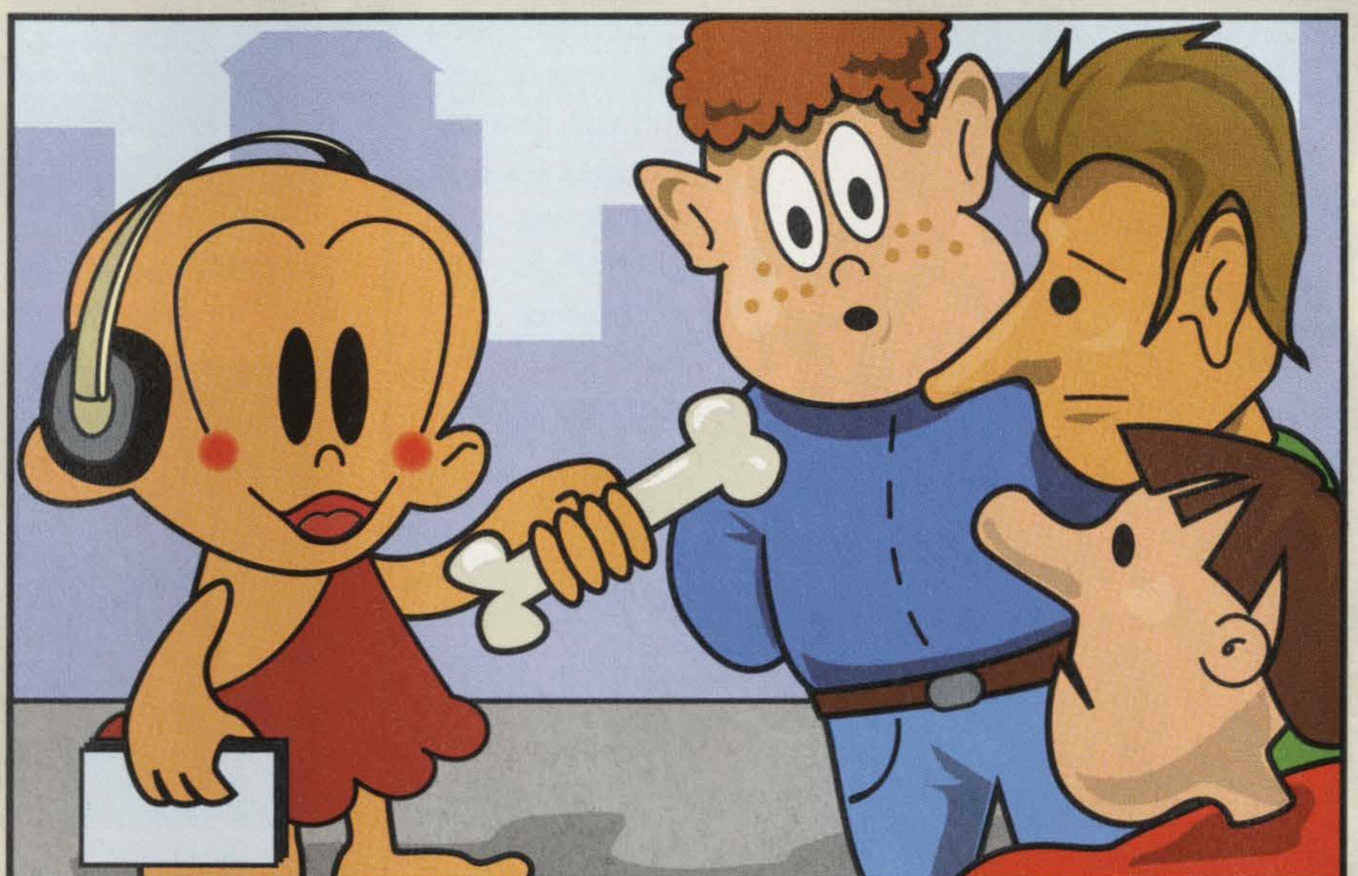
IMPENNATA ALLA BORSA DI TOKYO

In fermento le azioni "SONY" per il lancio sul mercato della "**PLAY STATION**", rivoluzionaria console a 32 bit.

SUPER OFFERTE NATALIZIE PER L'ACQUISTO DI VIDEOGIOCHI DELLA VECCHIA E NUOVA GENERAZIONE...

SCANDALO A

SORPRESO UN GRUPPO DI GIOVANI



Il nostro inviato speciale ha intervistato in esclusiva per voi i 3 ragazzi ignari della tempestività del servizio, nonché del continuo arrivo di novità da tutto il mondo, della competenza, serietà e simpatia della CONSOLE GENERATION.

NOVITA'

CONSOLE GENERATION HA ALLESTITO ALL'INTERNO DEL PUNTO VENDITA UNO SPAZIO RISERVATO ESCLUSIVAMENTE AL MERCATO DELL'USATO:

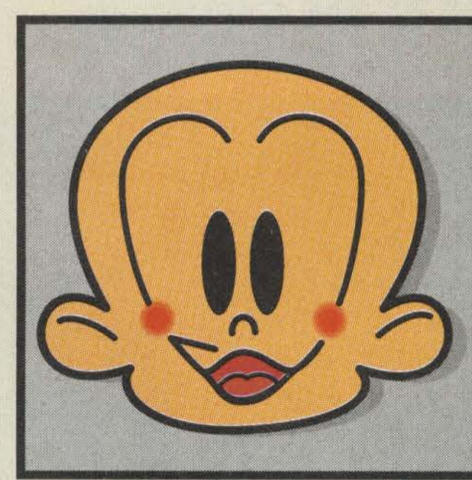
CONSOLE RE-GENERATION

E' LA GRANDE OCCASIONE PER ACQUISTARE E VENDERE VIDEOGIOCHI USATI

VIENICI A TROVARE!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

RATION TIMES



CONSOLOPOLI

LL'OSCURO DELL'ESISTENZA DI C.G.

NUOVI CASI DI VIOLENZA MINORILE

E' sempre più alto il numero di ragazzi impegnati in sfide all'ultimo sangue con la nuova console "NEO-GEO CD".

ALLARME IN AMERICA IN ARRIVO LA FEBBRE "AMERICANA"

Su un campione di utenti MEGA DRIVE è stato isolato un virus molto contagioso chiamato "32X". Si teme un'epidemia mondiale!!!

TUTTO IL MEGLIO PER:

SUPER NINTENDO
SUPER FAMICOM
GAME BOY
SEGA MEGA DRIVE
SEGA MEGA CD
MEGA JET
CDX
SEGA GAME GEAR
PANASONIC 3DO
NEC PC-ENGINE
LASER ACTIVE
ATARI LYNX
ATARI JAGUAR
NEO-GEO CD

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

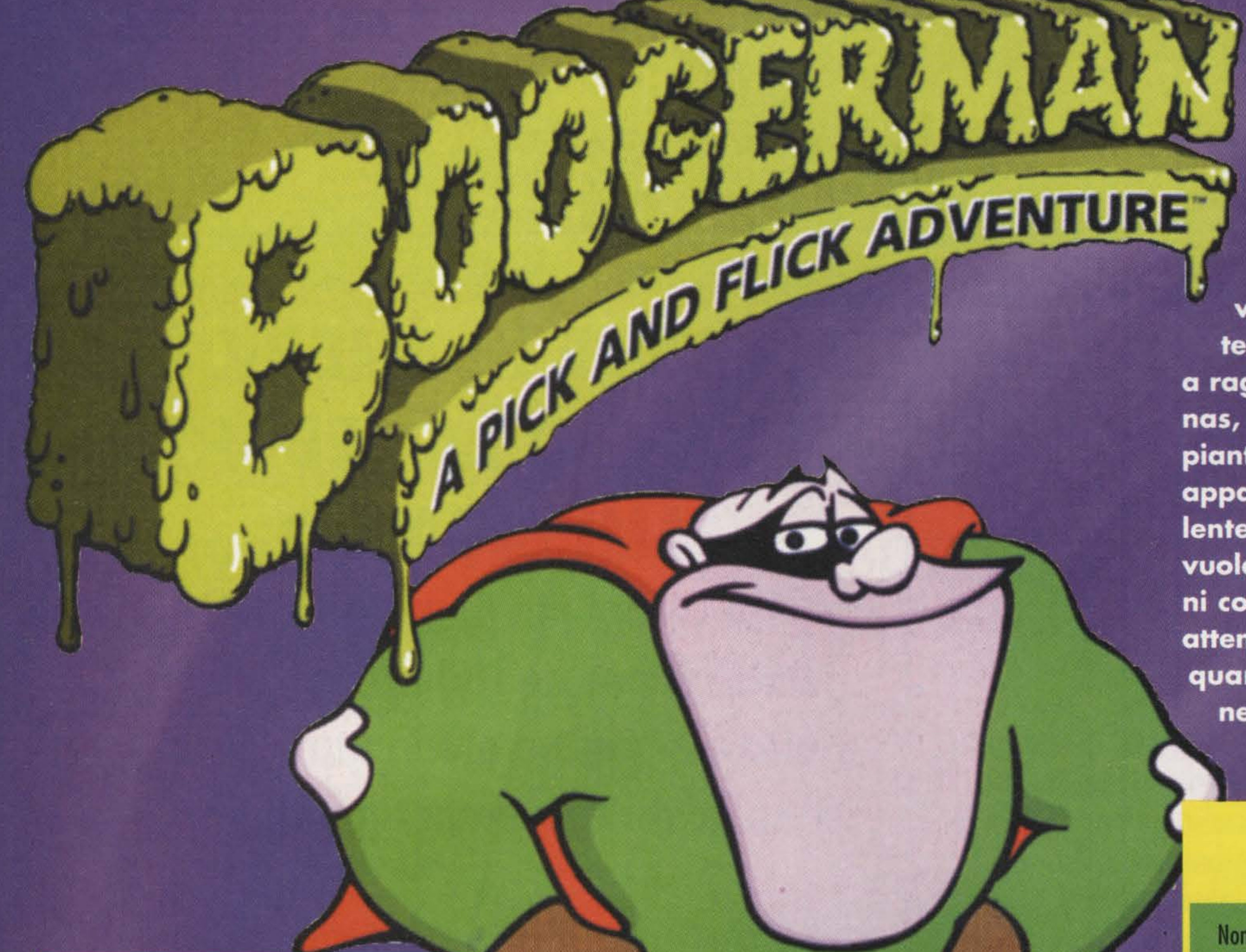
MODELLINI E MINIATURE DEI PIU' FAMOSI EROI GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

IN TUTTA ITALIA

OGGI SU CONSOLE GENERATION CHANEL

ore 8.00:	Rubrica	"HONDA VERDE"
ore 9.00:	Film	"VIA COL JOYSTICK"
ore 10.30:	Film	"MAMMA HO PERSO L'ASTRONAVE"
ore 12.00:	Telegiornale	"3DO NEWS"
ore 13.30:	Varietà	"NON E' LA RAIDEN"
ore 15.30:	Film	"IL COLORE DEI SONIC"
ore 17.30:	Film	"A QUALCUNO PIACE SUPER MARIO"
ore 19.00:	Film	"PER UN PUGNO DI DALSHIM"
ore 20.30:	Varietà	"FESTIVAL GIOCO-DA-BAR"
ore 22.30	Film	"ATTRAZIONE FATAL FURY"
ore 24.00:	Rubrica Sportiva	**INTERNATIONAL SOCCER**: "VIVA LA **FIFA**"



Siete campioni regionali di rutto libero (categoria 50 decibel)? In compagnia tutti vi chiamano "il fogna"? Credete che i vostri gas intestinali siano quanto di meglio possiate offrire al mondo? Beh ragazzi, è arrivato finalmente il gioco che fa per voi: **Boogerman.** E' lui il super eroe in cui potete finalmente ritrovarvi, lui non ha lo sguardo a raggi X, ma tira delle caccole che sembrano ananas, lui non ha un soffio potente da sradicare le piante, ma con un altro tipo di soffi le piante le fa appassire. Detto ciò dovrete guidare questo repellente eroe a salvare il mondo da un tizio che lo vuole inquinare (perché, voi con le vostre secrezioni cosa fate?). Il gioco è l'ennesimo platform, ma - attenzione attenzione -, oltre all'ambientazione alquanto insolita, **Boogerman** denota molta cura nello sviluppo e una giocabilità sicuramente superiore alla media.

COME TI STURO IL BONUS

Non poteva che essere demenziale anche il sistema per collezionare vite extra. Durante i vari livelli avrete l'opportunità di raccogliere una lunga serie di sturalavandini. Arrivati alla fine inizierete a montarli per costruire una precaria scala a pioli: se ne avrete abbastanza potrete raggiungere la piattaforma sovrastante e ottenere così l'agognata vita extra.

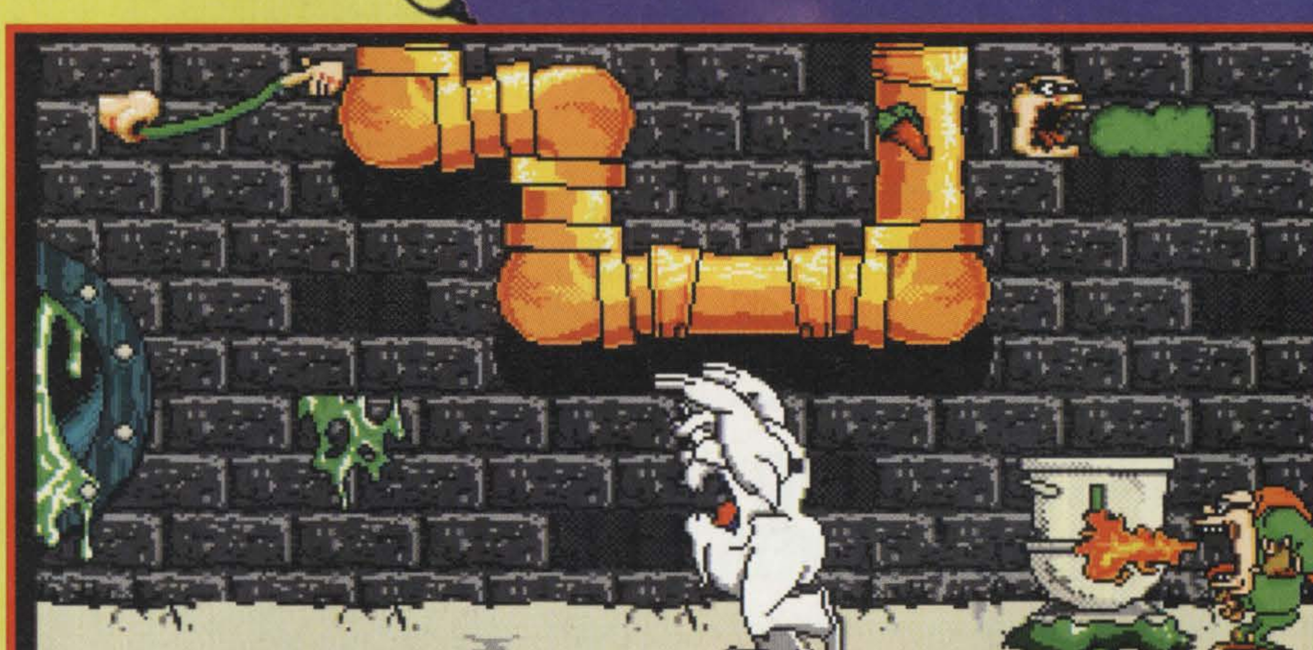




Notate con quanta leggiadria e con che faccia da beota Boogie si libra nell'aere...



Ehi, ma cosa ci fa Craxi in quel manifesto là in fondo?



Non so se fa più schifo Boogerman o quel panzone bianco lì davanti...



Tutti al riparo: Boogerman sta per digerire!!!

SECREZIONI PODEROSE

I vari gas e sostanze più o meno schifose prodotte dal corpo di Boogerman sono alla base della sua possibilità di concludere felicemente l'avventura. Infatti ognuna di esse potrà essere usata per uno scopo ben preciso.



SHCICK!
Re delle secrezioni umane è la caccola, che il nostro prode eroe usa per liquidare i nemici, dopo averla accuratamente appallottolata.



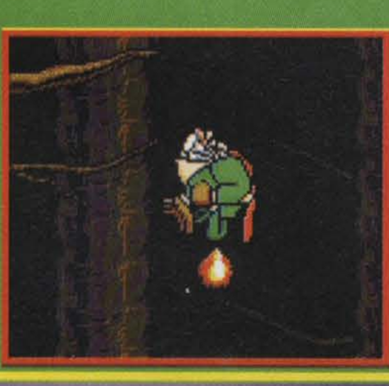
BURP!
Altra poderosa arma a disposizione del nostro eroe è il rutto, capace di eliminare ogni forma di vita animale e non da qui fino al Texas.



PTUH!
Poco fine, ma sempre utile, è il lancio di catarro, il classico verdone appiccicoso.



PROT!
Qui ragazzi si va sul pesante: Boogerman infatti può sfoderare come arma segrete i propri tremendi gas intestinali.



PRRROOOOOT!
Se poi Boogie si solletica l'intestino con un buon piatto di chili, i gas intestinali diventano addirittura incandescenti e sono in grado di sospingerlo come motori a reazione (e che reazione!)

SONO CIRCONDATO DA IMBECILLI?



Questa frase, molto cara al nostro Simon, potrebbe benissimo essere messa in bocca al protagonista di questo gioco. I personaggi che incontrerà in **Boogerman** sono infatti talmente deficienti e demenziali da far seria concorrenza ai componenti della nostra "stupentemente bella" redazione.



PORTE MOLTO SEGRETE

A volte per passare da una fase all'altra dovrete utilizzare strani oggetti. Un primo esempio è dato dal water, dove dovrete sedervi sopra e tirare l'acqua: verrete così catapultati nello stupendo mondo delle fogne, e dovrete raccogliere un buon numero di sturalavandini per uscirne. Altro passaggio alquanto strano è dato da un grosso naso, o meglio da due grossi nasi che sono in comunicazione: entrando dalle narici di uno potrete uscire da quelle dell'altro… Allo schifo non c'è confine.







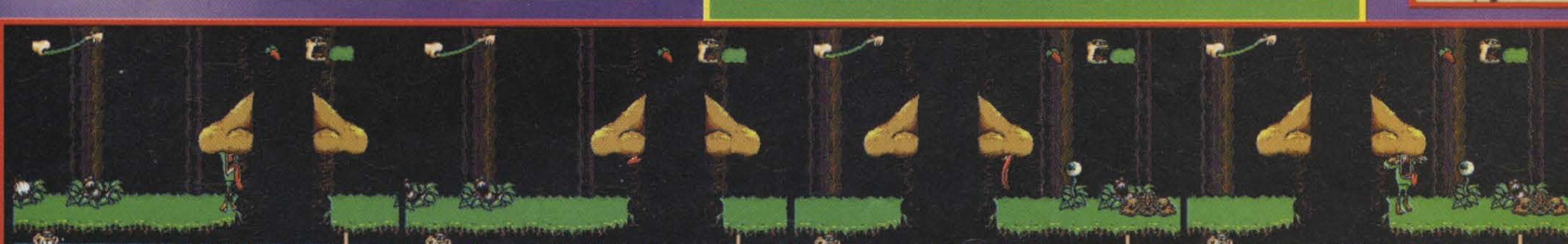














E questo, siori e siore, è il primo restart point...



Boogerman *mi sembra l'ideale per una partitina rilassante dopo*

SCHIFOSAMENTE BELLI

Unica cosa che questo originalissimo platform ha in comune con gli altri prodotti della Interplay è l'estrema cura per l'aspetto grafico del gioco. Le animazioni di **Boogerman** sono molte, varie e sempre ben fatte. Non c'è quindi da stupirsi se vi troverete a giocarci anche solo per gustarvi le assurde situazioni in cui il nostro eroe si andrà a cacciare. Anche il sonoro è incredibilmente ben realizzato, con effetti sonori molto azzeccati che rispettano egregiamente lo spirito che pervade tutto il gioco



COMMENTO



Boogerman è la risposta a tutti quei giocatori che fanno dell'orrido il proprio stile di vita. La grafica e il sonoro di questo gioco sono veramente delle opere d'arte: da questo punto di vista alla Interplay si sono proprio superati. Lo sprite principale è disegnato perfettamente e animato con molto fantasia, e anche con molto cattivo gusto (la scena dello scaccolamento è qualcosa che lascia il segno). Il resto della grafica è all'altezza, anche se la palette grafica è un tantinello troppo ristretta. Gli effetti sono altrettanto esilaranti e dimostrano che questo gioco è stato realizzato con grande cura. Se però, oltre che bello da vedere e da sentire, questo titolo non disponesse anche di una buona dose di giocabilità tutto andrebbe sprecato. Fortunatamente **Boogerman** è un gioco divertente e intrigante. Rispetto ai suoi diretti concorrenti, **Lion King** e **Mickey Mania** dispone sicuramente di qualche carta in più.
Boogerman, il gioco che ti fa sentire PROT... agonista!

Paolo

COMMENTO



La Interplay ci sta prendendo gusto e questo platform, a base di gas intestinali e secrezioni di vario tipo, è veramente divertente. Oltre all'idea alquanto originale su cui si basa, **Boogerman** è stato sviluppato in modo impeccabile, col risultato di avere una grande giocabilità. Sicuramente non ci troviamo di fronte a un gioco che, per la sua originalità, cambierà il corso della storia dei videogames ma, come già accadeva per **Mr Nutz**, anche in questo caso un genere strautilizzato come il platform può risultare ancora una volta divertente grazie alla qualità della realizzazione. Se all'ottima giocabilità ho già accennato, resta da dire che la grafica e il sonoro sono veramente stupendi e che l'orrido sprite di Boogerman è animato con una fantasia e una cura non indifferente.
Boogerman, il platform alternativo che forse fa al caso vostro.

Puck







CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 86
▲ Lo sprite di Boogerman è il pezzo forte di un gioco che dispone anche di ottimi fondali e buoni sprite di contorno
▼ Il set dei colori è alquanto limitato

SONORO 90
▲ In pieno rispetto dello spirito del gioco, gli effetti sonori e le musiche di accompagnamento rappresentano quanto di più raccapricciante e demenziale mente umana possa concepire

GIOCABILITÀ 89
▲ Un buon platform che risulta molto divertente da giocare oltre che da vedere
▼ A volte si muore per motivi quasi incomprensibili

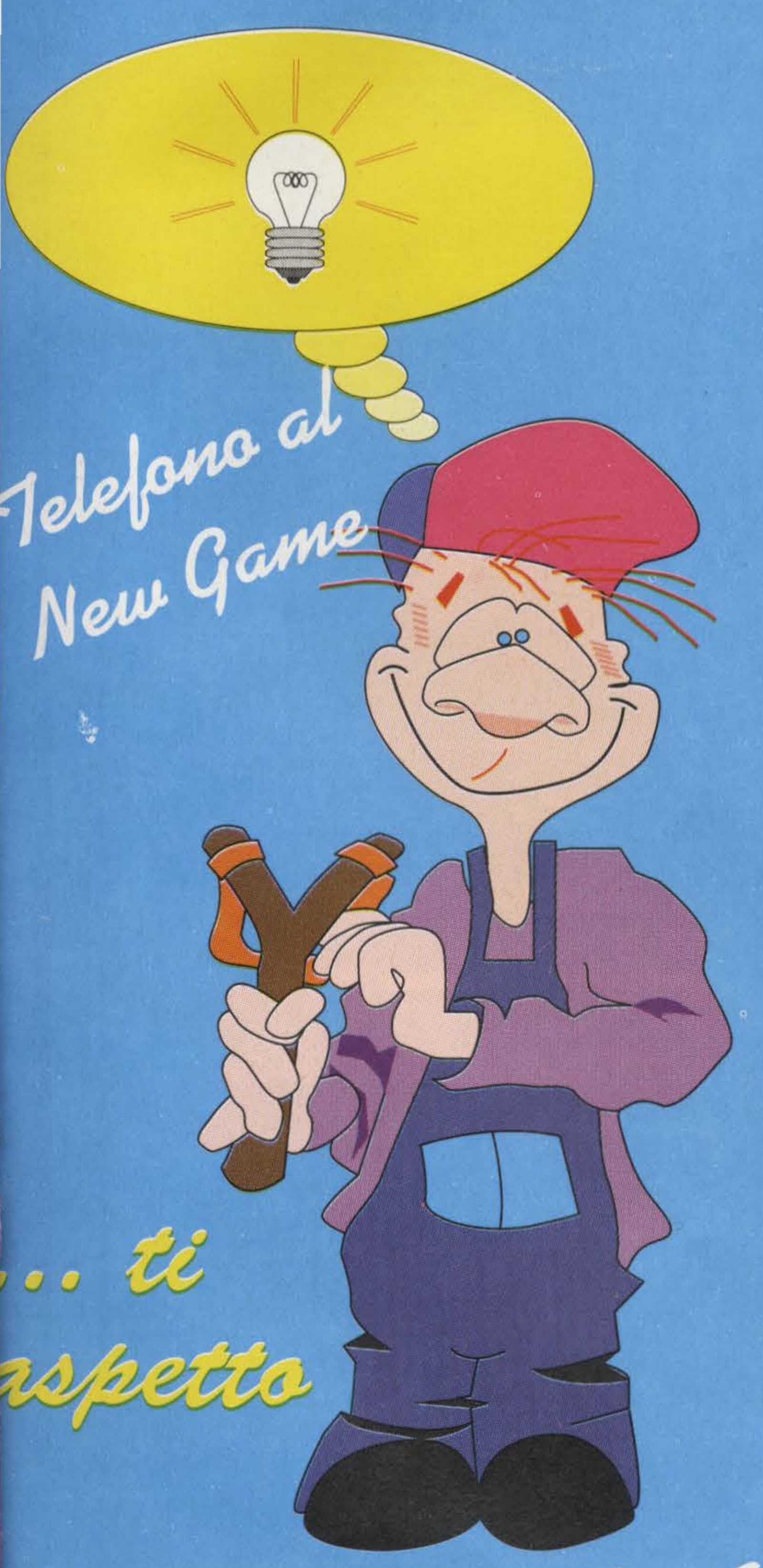
LONGEVITÀ 83
▲ Il gioco dispone di un buono spessore, con un discreto numero di livelli e buon dosaggio della difficoltà
▼ Il sistema di password poteva essere strutturato meglio.

GLOBALE 88
Inizialmente ci giocherete per le situazioni troppo demenziali che i programmatori hanno inserito: continuerete a giocarci perché è anche un buon platform

NEW GAME

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

TELEFONO
✆ 030/8970849 r.a.
FAX
030/8970854



Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

MEGA DRIVE

AFTER BURNER II	L. 49.000
ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000
ARCH RIVALS	L. 49.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 119.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000
BUSBY	L. 89.000
BALL 2 3D	L. 99.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BUGGER MAN	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 89.000
COOL SPOT	L. 105.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI BOY	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DYNAMITE HEDDY	L. 99.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON	L. 129.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DJ BOY	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DUNE II	L. 149.000
EA HOCKEY	L. 49.000
ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000
ESWAT	L. 79.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 49.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS	L. 49.000
EX-RANZA (JAP)	L. 49.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 109.000
FIFA SOCCER '95	L. 109.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
FLINSTONE THE MOVIE	L. 119.000
FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 99.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 69.000
GENERATION LOST	L. 109.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE 3	L. 59.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000
HAUNTING	L. 119.000
HELL FIRE	L. 69.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 119.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JOUNGLE BOOK	L. 129.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 119.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
KAWASAKI SUPERBIKE	L. 109.000
KICK OFF 3	L. 99.000
KID CHAMELEON	L. 49.000
KING OF THE MONSTERS	L. 49.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
LAWNMOVER MAN	L. 109.000
LOTUS II	L. 69.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LEMMINGS	L. 79.000
LEMMINGS 2	L. 109.000
LETHAL ENFORCER	L. 169.000
LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000
LOTUS TURBO	L. 69.000
MARVEL LAND	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MERCS	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 89.000
MIG 29	L. 129.000
MAZIN WARS	L. 79.000
MICROMACHINE 2	L. 99.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MIGHTY MAX	L. 95.000
MORTAL KOMBAT II	L. 139.000
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 99.000
NIGEL MANSELL F1	
INDY CAR RAC.	L. 99.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000
OUTRUN 2019	L. 79.000
OUTRUNNERS	L. 89.000
PELE' II WORLD TOUR	L. 79.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
PIT FALL	L. 119.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
POPOLOUS II	L. 69.000
PUGGSY	L. 69.000
RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000
RED ZONE	L. 119.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 129.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH	
ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000
ADVENTURES	L. 109.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000
RAMBO III	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
SHINING FORCE II	L. 109.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SONIC 3	L. 139.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW DANCER	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
SILVESTER & TWITTEE	L. 129.000
SONIC KNUKLE (SONIC 4)	L. 129.000
SMASH TV	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SPACE HARRIER	L. 79.000
SUPER-MAN	L. 99.000
SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
STREET OF RAGE II	L. 129.000
STRIDER	L. 49.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SKITCHIN	L. 59.000
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000
SUPER HANG ON	L. 49.000
SUPER HYLDE	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 149.000
TAZMANIA	L. 69.000
TAZMANIA 2	L. 109.000
TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000
TERMINATOR 2	L. 49.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
THE LION KING	telefonare
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
TOE JAM & EARL 1 (USA)	L. 79.000
TURTLES TOURNAMENT	
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000
FIGHTER	L. 129.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 49.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TOPOLINO MANIA	L. 129.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WOLVERINE	L. 99.000
WONDER BOY	L. 49.000
WWF RAW	L. 115.000
WWF WRESTLEMANIA	L. 69.000
ZERO TOLERANCE	L. 99.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000
X-CALIBRE	L. 119.000
X-MEN	L. 89.000

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	L. 81.000
ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 49.000
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
ASTERIX	L. 59.000
BATMAN RETURNS	L. 49.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 79.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
INDY	L. 69.000
JOUNGLE BOOK	L. 76.000
JURASSIC PARK	L. 79.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 79.000
N.B.A. ACTION	L. 79.000
OLIMPIC GOLD	L. 59.000
PAC-MAN ATTACK	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 79.900
ROBOCOP 3	L. 69.000
SIDE POCKET (BILIARDO)	L. 89.000
SUPER MAN	L. 79.000
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
STREET OF RAGE	L. 59.000
SUPER 12 GIOCHI IN 1	L. 239.000
TAZMANIA	L. 49.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WORLD CUP SOCCER	L. 69.000
WWF RAW	L. 79.000

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000
ALADDIN	L. 69.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000
ARCADE SMASH TV	L. 49.000
ASTERIX	L. 49.000
BACK FUTURE II	L. 59.900
BACK FUTURE 3	L. 49.000
BUGGY RUN	L. 49.000
CHACK ROCK	L. 49.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CHASE HQ	L. 49.000
DESERT FIGHTER	L. 49.000
DESERT STRIKES	L. 49.000
DONALD DUCK	L. 59.000
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
G-LOC	L. 49.000
GP RIDER	L. 49.000
HEROES OF THE LANCE	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INCREDIBLE HULK	L. 89.000
JAMES BOND 007	L. 49.000
JUNGLE BOOK	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 59.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MASTER OF COMBAT	L. 49.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000
MICROMACHINES	L. 89.000
MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000
MORTAL COMBAT 2	L. 79.000
NEW ZELAND STORY	L. 49.000
OLIMPIC GOLD	L. 49.000
OUTRUN EUROPA	L. 49.000
PAC MANIA	L. 49.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
POPOLOUS	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 49.000
PRO WRESTLING	L. 49.000
RAMPART	L. 49.000
RENEGADE	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
R. TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 59.000
SUPER OFF ROAD	L. 49.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SUPER TENNIS	L. 39.000
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SMASH TV	L. 49.000
SPEEDBALL 2	L. 59.000
STREETS OF RAGE	L. 49.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
TERMINATOR	L. 49.000
THE NINJA	L. 49.900
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
TRANSBOT	L. 49.000
XENON 2	L. 69.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000
WONDER BOY	L. 49.000
WORLD CLASS LEADERBARD GOLF	L. 49.000
WORLD CUP USA 94	L. 99.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

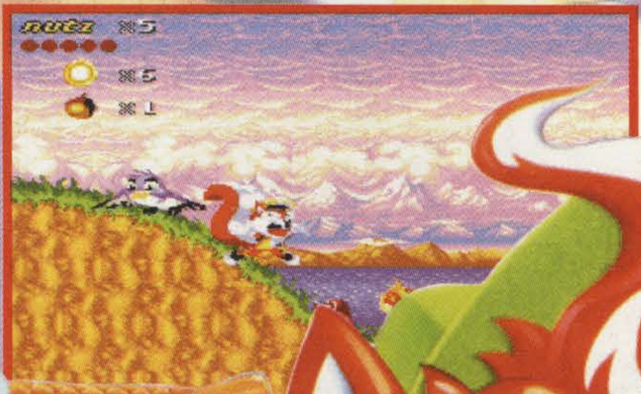




Mr Nutz




Lo scoiattolo è una delle creature animali più popolari fra i giovani teleutenti; il cinema di animazione ne ha proposto la tenerosa figura in numerosi cortometraggi prodotti dalle più disparate compagnie. Basti pensare alla coppia di scoiattoli formata da Cip & Ciop, protagonisti di numerosi cartoon targati Walt Disney insieme a Paperino; oppure a Secret Squirrel, la risposta "animalesca" di Hanna & Barbera a James Bond e i film di spionaggio. E finiamo qui solo perché la nostra memoria non è così efficiente da ripescare i nomi di tutti gli altri! Negli ultimi tempi, però, gli scoiattoli sembrano diretti, televisivamente parlando, verso l'estinzione. A invertire questa triste tendenza, fortunatamente, arriva **Mr Nutz**. Non sarà una creatura di carta e inchiostro come i suoi summenzionati predecessori, ma la differenza praticamente non si nota, grazie all'ottimo lavoro svolto dai programmatori della Ocean. Ma delle qualità estetiche di **Mr Nutz** apprenderete di più negli appositi box di commento. Intanto vi basti sapere il motivo che giustifica tutte le azioni piattaformiche di Mr Nutz, e cioè la raccolta di una quantità considerevole di nocciole allo scopo di trascorrere un letargo come Dio comanda. Vi sembra troppo?




FAVOLOSO!

L'area di gioco che Nutz esplora, ricorda le ambientazioni delle favole dei fratelli Grimm e viene rappresentata come una mappa a scorrimento all'inizio di ogni stage. I livelli presentano tutti i consueti elementi di questo genere



letterario, con sinistre foreste contenenti ogni sorta di mostruosità boscherecce, una serie di caverne claustrofobiche in cui dimora una vegetazione irrequieta e la sgargiante abitazione di un gigante, con tanto di ciclopico proprietario a fungere da boss! Inizialmente i livelli scrollano semplicemente in orizzontale, ma dalla foresta oscura in là, sono più vasti e lo scrolling è multidirezionale, con una miriade di percorsi di cui però solo uno conduce all'uscita.



ASSAGGIA QUESTA NOCE!

Per essere l'esemplare di una specie che antepone lo stoccaggio di nocciole per il letargo a qualsiasi altra cosa, Mr Nutz sfoggia un notevole disinteresse per la sua scorta. Mentre scorrazza per l'area di gioco a scorrimento multidirezionale, numerose mutazioni boschive gli intralciano la strada, pronte ad assaporare la limitata scorta di energia del nostro eroico roditore. Tuttavia, una fulminea pressione del tasto A indurrà Mr Nutz a estrarre una noce americana dal suo arsenale e a farla volare attraverso lo schermo, facendo secco chiunque si trovi sulla sua traiettoria. Se però la scorta di noci americane si esaurisce, Nutz potrà comunque sistemare i suoi nemici saltandogli sopra (cosa che però sconsigliamo qualora il tarpano sia di tipo spinoso) oppure chinandosi e accoppandoli con una sventagliata della sua voluminosa coda.





Hmmm, queste piante hanno un'aria davvero poco rassicurante...



Datemi corda e vi farò vedere di cosa sono capace...

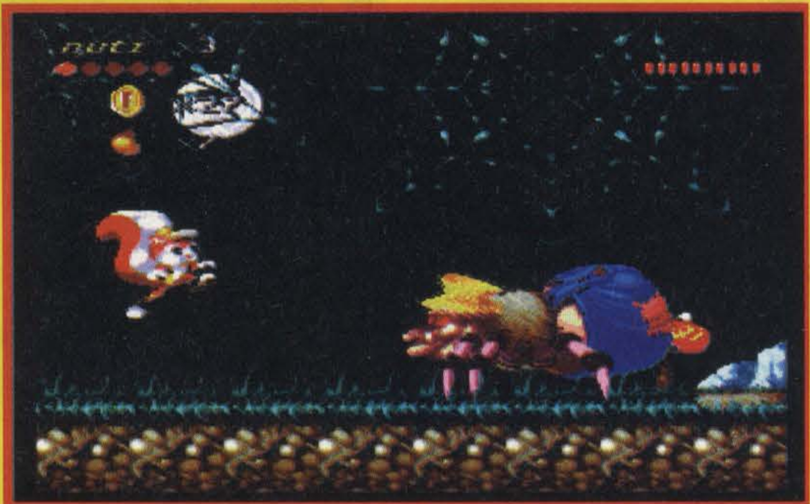




Oggi di primo abbiamo risotto coi funghi...

LOOK OF THE YEAR

In termini di contenuto, non c'è molto che separi **Mr Nutz** dalla miriade di platform già esistenti. Tuttavia, i programmatori della filiale francese della Ocean hanno cercato di rendere **Mr Nutz** un gioco esteticamente impeccabile, e il successo di questi sforzi traspare tanto dalla superiorità grafica dello scoiattolo rispetto a personaggi come Simba, Sonic e altri grandi del genere, quanto dalla grande attenzione prestata ai suoi antagonisti. Per la cronaca, ogni tarpano vanta due modi differenti di tirare le cuoia: alcuni si aprono in due (come una mela - Fantozzi Ugo), altri invece si spiattellano al suolo. L'effetto più impressionante in assoluto, però, è il macabro smembramento del primo boss del gioco: il già menzionato gigante. Mentre Nutz ne tempesta di pedate il capoccione, gli occhi del colosso escono fuori dalle orbite, la sua lingua casca per terra e il suo cranio, alla fine, esplode. Alla faccia dell'atmosfera tenerosa...!



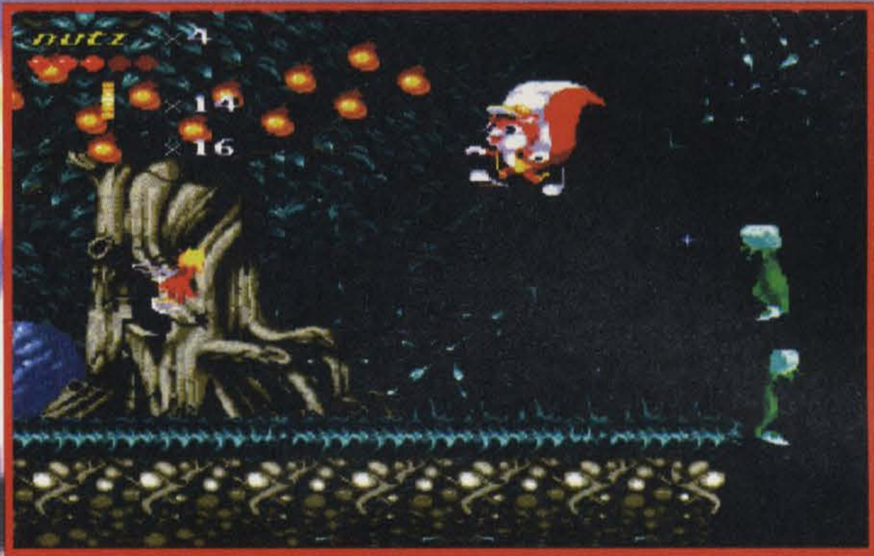
COMMENTO

Di platform per Megadrive ne circolano parecchi in questo periodo, tanto che ne ho quasi la nausea; tuttavia, posso dire che non mi stancherei mai di giocare con **Mr Nutz**. Lo avevo già provato sul Super NES e allora pensavo che fosse un po' troppo lento, ma la versione per Megadrive è notevolmente più veloce e ciò rende il tutto molto, molto più giocabile di prima. Sotto il profilo estetico, **Mr Nutz** è uno dei migliori platform usciti finora e pur non vantando animazioni di qualità pari a quelle di, diciamo, **Lion King**, gli sprite sono grossi e ben delineati, e il colore non manca davvero. La struttura di gioco è abbastanza convenzionale, ma la varietà di fondali e nemici rende **Mr Nutz** esente da monotonia. Oltretutto, alcuni dei livelli più avanzati sono dannatamente impegnativi. Eh sì, la Ocean ci sa fare con i platform, e **Mr Nutz**, pur non essendo il gioco migliore nell'ampio catalogo di questa casa, è un ottimo biglietto da visita per quanto concerne il Megadrive. Dategli un'occhiata, non rimarrete delusi.

Simon



La coda di Nutz è un'arma utilissima per far fuori i nemici a distanza ravvicinata...



Stasera mi sento proprio a pezzi... Ahahahah... Er...







COMMENTO

La Ocean si è finalmente messa a produrre giochi anche per il Megadrive e questo **Mr Nutz** dovrebbe farvi capire perché è una delle software house più popolari del Regno Unito. Ciò che queste persone non conoscono del genere piattaformico, non vale la pena di conoscerlo. A dire il vero, **Mr Nutz** ha il sapore di un esperimento, di una verifica delle potenzialità del Megadrive, ma è comunque un gioco apprezzabile, sia in termini di grafica che in termini di giocabilità. Ai primi facili livelli subentrano degli stage estremamente impegnativi e i comandi hanno una rispondenza migliore di quelli di **Mickey Mania** o **Animaniacs**. L'atmosfera tenerosa del gioco è quasi soffocante, ma non crediate per questo che **Mr Nutz** sia noioso: tutt'altro!

Fabio



CASA PRODUTTRICE
OCEAN

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 92

▲ Sprite voluminosi e vivacemente colorati, fondali stupendi e una grande varietà di nemici ben realizzati. Bella lì!

SONORO 87

▲ Musiche orecchiabili in sintonia con l'atmosfera tenerosa del gioco
▼ Modesta la quantità degli effetti sonori

GIOCABILITÀ 85

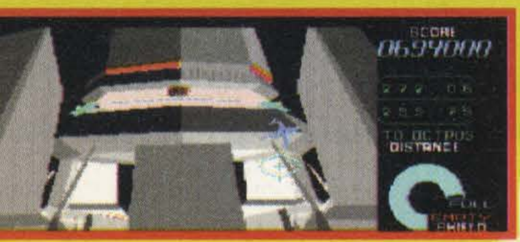
▲ A gioco inoltrato le difficoltà aumentano di brutto e così le sorprese
▼ Non guasterebbe se anche i primi livelli presentassero l'originalità degli ultimi

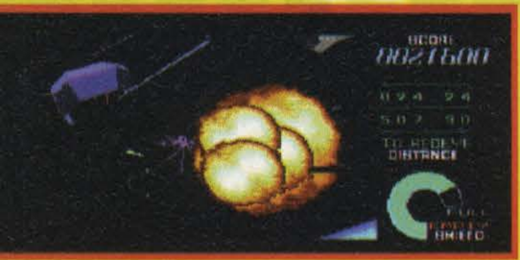
LONGEVITÀ 88

▲ Niente che non abbiamo già visto, ma giocabile come qualsiasi altro "grande" del genere

GLOBALE 86

Non sarà il gioco più grande di tutti i tempi, ma è certamente un platform di eccellente fattura e, quindi, meritevolissimo di considerazione



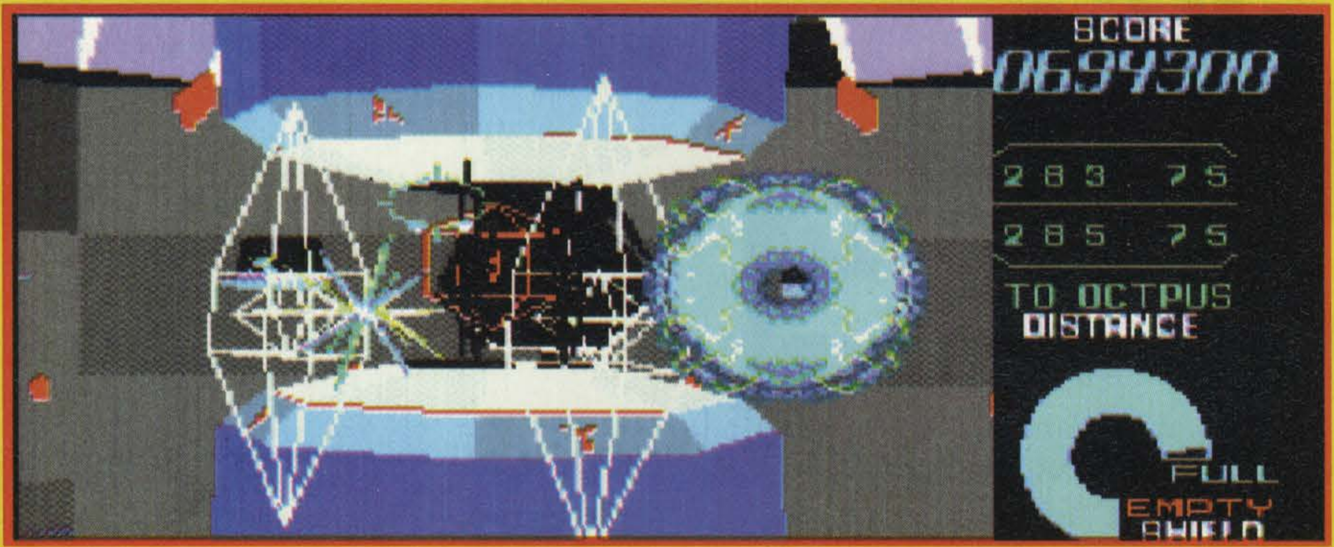

Starblade, ovvero la conversione di una simulazione spaziale "alla Star Wars" apparsa nelle sale giochi circa 2 anni fa o poco più. La conversione per Mega CD rispecchia fedelmente la trama dell'originale, compresa l'ambientazione e la grafica vettoriale.

La storia è dannatamente simile alla celebre saga targata Lucasfilm. Il nostro eroe, alias Suke Likewalker, a bordo del suo caccia stellare dovrà distruggere il terrificante satellite artificiale Red Eye, che è armato di un letale cannone a raggi in grado di distruggere in un colpo solo un intero pianeta. Il protagonista dovrà penetrare dentro il Red Eye attraverso i cunicoli di scarico, cercando di non farsi abbattere da caccia nemici e postazioni difensive allo scopo di raggiungere il reattore principale del Red Eye e distruggerlo. Originali, eh? E non è finita! Dopo aver distrutto il pianeta artificiale sarà la volta di una gigantesco vascello spaziale che andrà colpito dove è più vulnerabile, ovvero al centro del gigantesco cannone della nave. Aspettate, non abbiamo ancora terminato: vogliamo lasciare libera di agire la flotta imperiale, in modo che possa organizzare un massiccio attacco contro la resistenza (certo che i game designer della Namco non hanno faticato molto per la sceneggiatura del gioco...) senza che questa possa difendersi?

Questa è la trama di **Starblade**: per quanto riguarda la parte tecnica, il titolo della Namco è molto simile al buon vecchio videolaser **Firefox**, dove il giocatore, per mezzo di una cloche, è in grado di muovere il mirino di un cannone laser con il quale sparare contro i nemici. E l'aereo chi lo guida? Nessuno! Non è possibile decidere dove dirigersi e dovrete, fare esclusivamente affidamento a un immaginario co-pilota che guiderà il veicolo per voi. Quindi, se l'astronave si dirige esattamente al centro del fuoco nemico, sapete con chi sfogarvi.

Parlando di caratteristiche audiovisive, la grafica di **Starblade** è palesemente poligonale, come in **Silpheed**, anche se qui, ahimè, ci sono solo poligoni vuoti. Gli unici poligoni pieni sono quelli dello sfondo, ma tutti gli oggetti con il quale è possibile interagire sembrano visti ai raggi x. E il sonoro... Dico, un CD e pur sempre un CD... E invece no! Non esiste nessuna musica durante il gioco, solo qualche frase digitalizzata e, per di più, incredibilmente distorta. E praticamente come giocare a **Silpheed** con le astronavi disegnate solo con le linee con un sottofondo di insulti digitalizzati. Fate un po' voi...

STARBLADE





SI RINGRAZIA

CONSOLE GENERATION PER IL CD

VIDEOLASER & C.

E' indubbio che i CD e i LaserDisc hanno contribuito notevolmente all'evoluzione dei videogiochi grazie all'enorme quantità di dati che sono in grado di gestire. In particolar modo, questi supporti hanno permesso alle case di software di inserire nei loro prodotti piccoli miglioramenti, come musiche e grafica molto più realistica. Il giocatore si ritrova così in uno scenario in continuo cambiamento, caratterizzato da una grafica fantastica e da sonoro molto suggestivo. In **Starblade** il CD è utilizzato per caricare in tempo reale i dati sullo scenario in cui si svolge l'azione, ma questo non è certo il primo gioco a sfruttare una simile tecnica. Il primo della serie fu **FireFox,** gioco simile a **Starblade** e ispirato all'omonimo film con Clint Eastwood. Successivamente, a causa dell'elevato costo dei LaserDisc, non furono molti i titoli a utilizzare questo tipo di supporto, ma si dovette aspettare l'avvento dei CD e dei lettori CD-ROM. Ed è proprio grazie a queste macchine che si è potuto riprendere questo concetto e che sono apparsi titoli come **Silpheed, AX 101, Microcosm, Rebel Assault** e il recentissimo **Nova Storm**. Non credo si possa parlare ancora di film interattivo, ma a giudicare da come sta evolvendosi la tecnologia CD-ROM credo non passerà molto tempo prima di ritrovarci a combattere al fianco di Luke Skywalker, ma non impersonando il ruolo dell'eroe di **Star Wars**, bensì quello di unico e vero protagonista della serie. Ma ve lo immaginate?



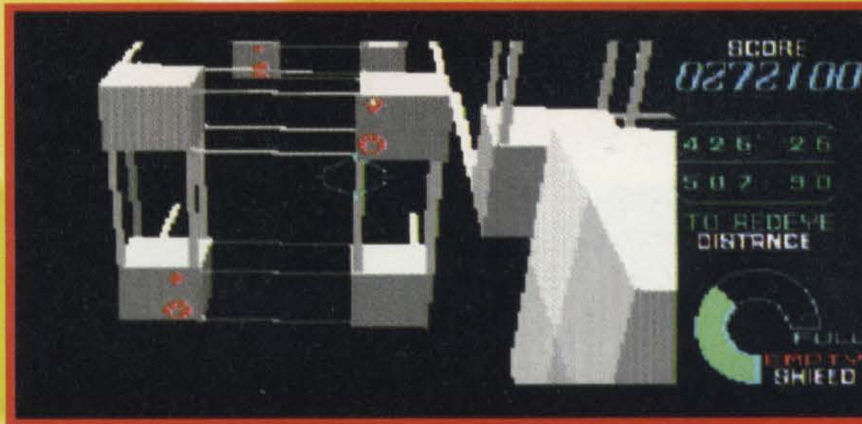

COMMENTO



Per quanto mi riguarda avevo trovato il coin-op tecnicamente esaltante, ma povero come trama e idee. Se pensate che questa conversione non è pregevole nemmeno dal punto di vista tecnico, potete ben immaginarvi cosa sia **Starblade** su Megadrive. Purtroppo, questo nuovo titolo della Namco, soffre dello stesso difetto di **AX 101** (il seguito di **Silpheed**): è poco, e in alcuni casi per niente, interattivo. Tutta l'azione si riduce infatti a sparare come dei pazzi in giro per lo schermo nella speranza di colpire qualche nemico. Hmmm, proprio un bel divertimento. E il sonoro? Insomma, abbiamo un CD a disposizione più il sonoro standard del Megadrive: possibile che a parte qualche pernacchia campionata non sia possibile sentire qualche bel motivo mentre si spara in quella sottospecie di tiro a segno che è lo scenario di gioco di **Starblade**?
Lo volete un consiglio? Se proprio volete spendere per sparare addosso a qualcosa, andate al luna park e cercate un tiro a segno. Almeno lì vi regalano l'orsacchiotto...

Bio Massa





Notate la ricchezza di poligoni con texture mapping, light sourcing e gouraud shading... Maddove?



Sì, ma si può sapere quanti cavolo di chilometri fa con un litro?





Ehi, ma questa è la famosa Morte Marrone...



Questo mi ricorda quando devo parcheggiare la Station Wagon di mio padre nel box... Skrash!



La Patrizia sta dando i numeri (di telefono)...

COMMENTO



Potrei concepire un gioco come **Starblade** per Megadrive solo se si trattasse di uno dei primi titoli per lo Spectrum 16K, dove la grafica poligonale vuota era molto più realistica di questa. Ma siamo diventati pazzi? Dico, dov'è finito il processore del Mega CD? Almeno, in **Silpheed**, i vettori erano pieni e non quattro stuzzicadenti messi in croce come sembrano le astronavi di **Starblade**. James Bond, aiutami tu, illuminami, mostrami un lato positivo di **Starblade**. Grazie, mitico 007, grazie. Ragazzi, la mia fonte di ispirazione ufficiale mi ha appena mostrato l'unico modo per cui un eventuale acquisto di **Starblade** potrebbe risultare realmente utile. Per poi regalarlo al proprio peggior nemico. Ahahahah... A dire il vero, James ci metterebbe anche una bella bomba dentro... Mica male come idea!

Fabio

STARBLADE

namco
© 1991 1994 NAMCO LTD.
NAMCO HOMETEK, INC.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

CASA PRODUTTRICE
NAMCO

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 67
▼ Poligoni vuoti... No comment!

SONORO 72
▲ Vabbé, le frasi digitalizzate non sono poi così malaccio...

GIOCABILITÀ 73
▲ Sapete, la curiosità...

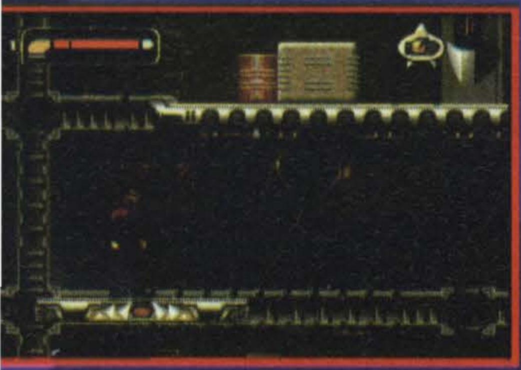
LONGEVITÀ 62
▼ Il numero 62 sta a indicare i secondi che separano l'inizio della partita al vostro abbiocco

GLOBALE 70
E sono stato buono...


NEW
Numero 1 - Anno 1 - Gennaio 1995
PC
PRATICO
Up-date
Le notizie dell'ultima ora dal mondo PC
Photo
Nuove funzio
e nuovi ambi
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 50% MILANO
FUTURA PUBLISHING
NOVITÀ ASSOLUTA!
è in edicola il mensile per tutti gli utenti di personal computer
RIVISTA + FLOPPY HD + VIDEOCASSETTA
SOLO 9.900 LIRE
3D Studio
Leader nel mondo della modellazione solida, viene esaminato nei diversi ambienti di lavoro
CD musicali Microsoft
Ovvero, la nuova traduzione di una antica tradizione
I simulatori di volo
Volare: antico sogno dell'uomo a portata di PC. E senza scottarsi le ali
• Recensioni di prodotto
• Applicazioni pratiche
• Internet e Telix
• Schede da raccogliere
oltre 2Mb di software in regalo!


FUTURA PUBLISHING
NES • SUPER NES • GAMEBOY
CONSOLE 100% NINTENDO
SUPER CONSOLE
NUMERO 10
L.5.000
FRS 7.50
ANNO 1 DICEMBRE 1994
DONKEY KONG COUNTRY
UN PLATFORM BESTIALE!
E'IN EDICOLA!
L'ESERCITO DEI SENSIBLE MARCIA SUL SUPER NES!
CANNON FODDER
16 PAGINE IN PIU'
ESCLUSIVO! FX FIGHTER, IL VIRTUA FIGHTER DEL SUPER NES
KILLER INSTINCT PER ULTRA 64
PERFECT ELEVEN
IL PIU' GRANDE GIOCO DI CALCIO DELLA STORIA!





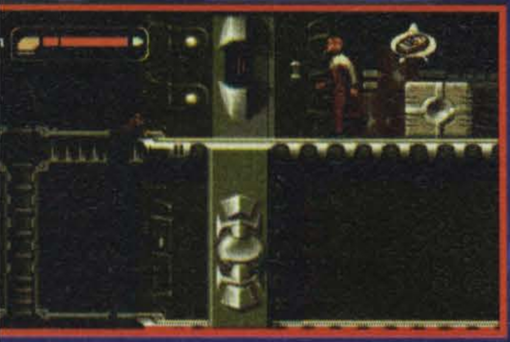
Data Astrale... (beh, fate un po' voi. Ma che sia un numero compreso tra 2327.2 e 3287.2, altrimenti non vale)... il destino della galassia sta nelle mani degli abitanti di una stazione spaziale di osservazione nota come Deep Space Nine. Un tempo roccaforte dei Cardassian (i Klingon degli anni '90, in pratica), la stazione è stata ceduta al controllo della Flotta Stellare. Ma a causa della recente, miracolosa apparizione di un vortice spaziale, la stazione è improvvisamente diventata la costruzione più frequentata nella galassia. Perché questo non è il solito vortice spaziale, bensì un ponte che permette di passare da un'estremità della galassia all'altra in un pugno di secondi, cosa che altrimenti richiederebbe 65 anni pur

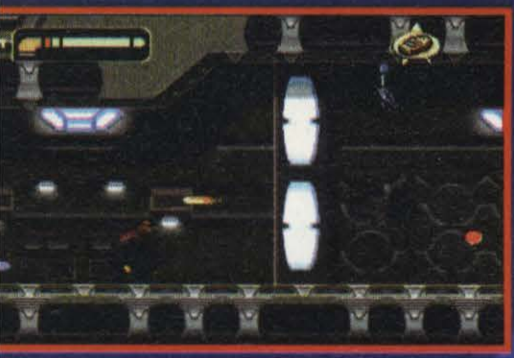


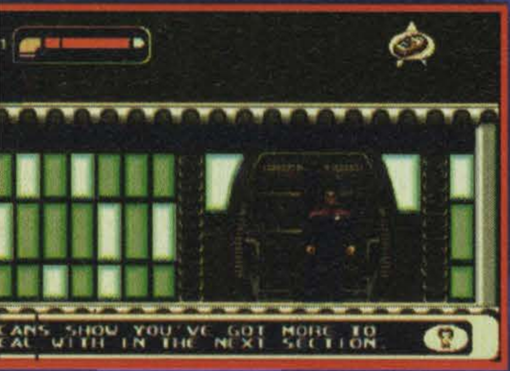




viaggiando alla massima velocità di curvatura. Sopra questa bomba a tempo politica siede Benjamin Sisko. Un tempo Primo Ufficiale a bordo della USS Saratoga, Sisko ha assistito impotente alla distruzione della nave e alla morte della moglie per mano dei Borg, una razza superiore di cyborg. Aveva sperato che l'assegnazione a un luogo isolato come Deep Space Nine gli avrebbe dato la tranquillità che cercava, e invece si trova ora al centro di una crisi politica di proporzioni epiche. Alcuni sabotatori sono penetrati nella delicata quiete della stazione e Sisko deve porre fine ai loro loschi piani.







COLOMBO DELLO SPAZIO



Le indagini di Sisko conducono il giocatore in molti degli scenari apparsi nella serie televisiva. La stazione svolge un ruolo primario nell'azione e nell'interazione tra i personaggi, ma Sisko effettua un trasbordo per far luce su certe brutte cose verificatesi sia a Bajora, dentro il vortice spaziale, che a bordo di una nave da guerra Cardassiana. Mentre Sisko mette insieme i pezzi di quello che è un puzzle intergalattico, il quadro diventa più chiaro e porta il buon comandante a investigare persino nella struttura della Federazione.

SISKO & CO.



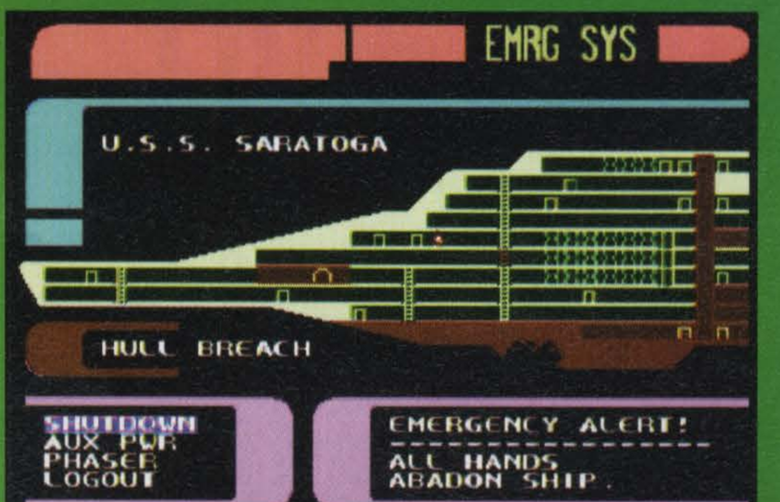
Il gioco presenta tutti quei volti noti a chi ha seguito la serie televisiva (via satellite, si presume, dato che in Italia nessuno ha ancora provveduto a trasmetterla) o ha noleggiato la videocassetta con il film-pilota: da Ogo, a Quark, a O'Brien (quest'ultimo un "ex" dell'equipaggio di **Star Trek The Next Generation**). Sisko deve interagire con tutta questa brava gente per risolvere il mistero. Tuttavia, non tutte le chiacchierate hanno un tono amichevole, in quanto Sisko deve spesso trattare con gli ingannevoli Cardassiani (o Cardassian, come dir si voglia), insofferenti nei riguardi della Flotta Stellare per via del controllo che questa ha sul loro quadrante. Oltre a ciò, il giocatore deve talvolta controllare anche Bashir e Kira, dato che per certe missioni questi due risultano più adatti del Comandante.

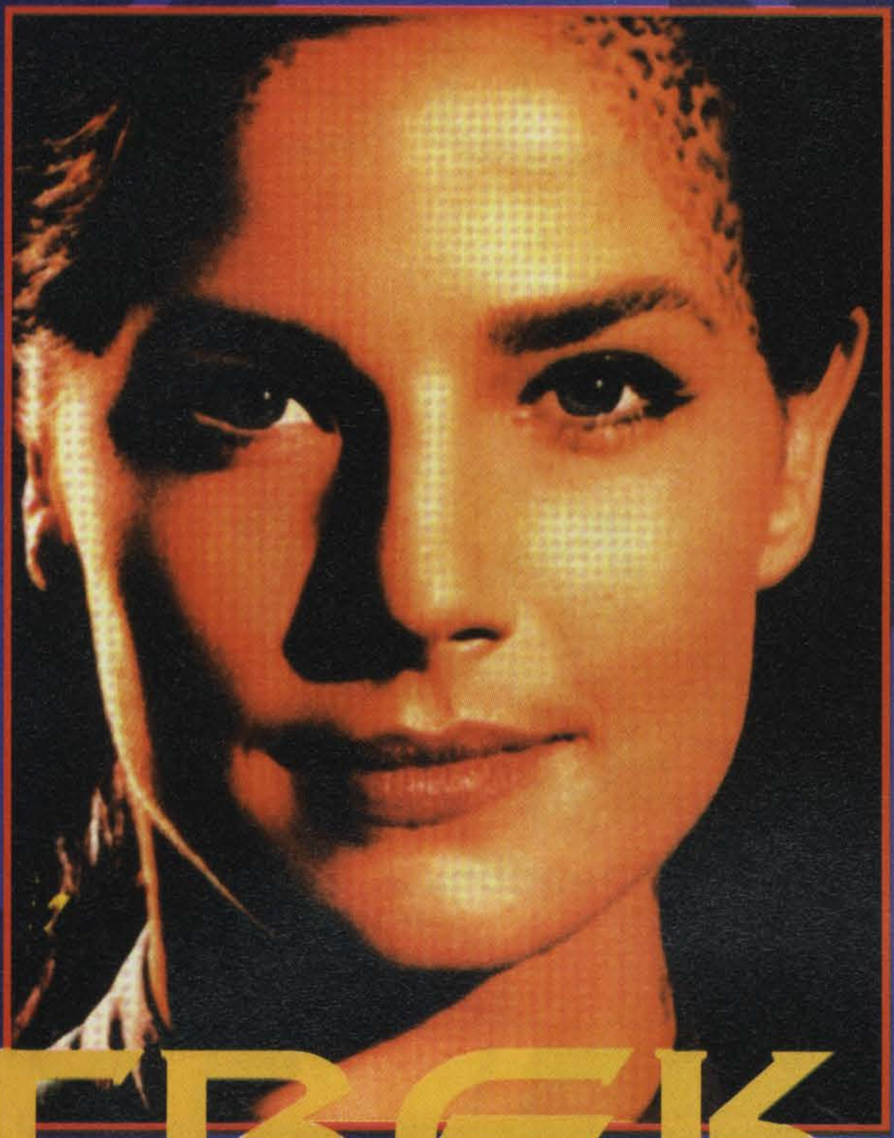
STAR
DEEP SPA



L'UOMO TERMINALE

Essenziale per il buon funzionamento di qualsiasi nave spaziale è il computer centrale. Nel corso delle sue avventure, Sisko può inserirsi nella rete telematica della Federazione per materializzare piattaforme nella stiva, controllare l'energia sulla USS Saratoga e fare tante altre cose utili per la sua missione.





TREK
ACE NINE



COMMENTO



Okay, okay, **Deep Space Nine** non sarà una serie televisiva apprezzabile quanto **La Nuova Generazione**, ma non è una ragione valida per fare con i piedi l'omonima trasposizione videoludica. Anzi, sono stupito che un prodotto come questo abbia visto la luce. La grafica è senza dubbio inferiore alla media se non giù di lì, rendendo ancora più dolorosa la prospettiva di dover andare dappertutto per raccogliere informazioni. Quanto alle sezioni in stile RPG, **Deep Space Nine** commette l'errore imperdonabile di costringere il giocatore a coprire le distanze per prolungare la vita del gioco. La verità è che questo gioco non è sufficientemente vasto perché possa fregiarsi del titolo di RPG. Qualche anno fa, un gioco come questo poteva anche ottenere la sufficienza, ma oggi come oggi, temo non possa essere definito altro che roba di seconda scelta.

Simon

COMMENTO

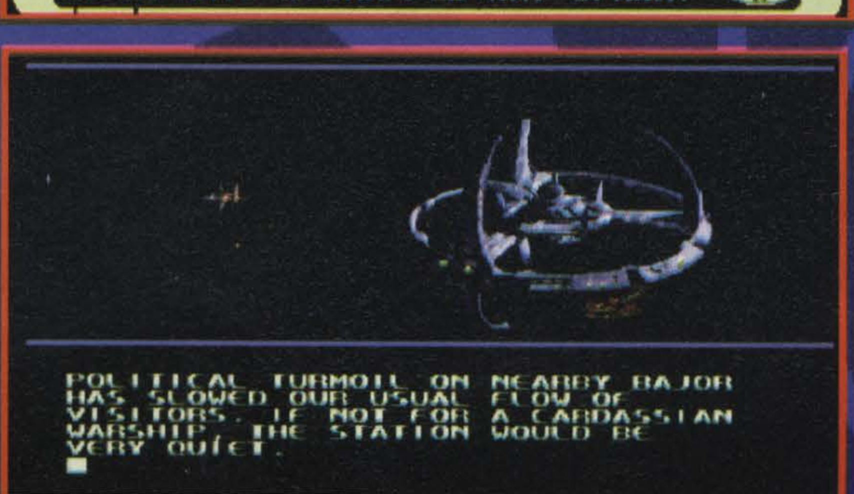


Orbene, come potrebbe una soap opera ambientata in una stazione spaziale non diventare un ottimo videogame? Con **Deep Space Nine**, i tipi della Novotrade mostrano il loro debole per le innovazioni e mescolano vari stili di gioco, ma come nel caso di **Exo-Squad**, l'esperimento si rivela un fallimento. Una volta iniziato a giocare, è seccante dover vagabondare senza meta per la stazione in cerca della locazione giusta: avendo ai comandi nientemeno che il comandante della stazione stessa, sarebbe lecito aspettarsi di conoscere in anticipo la strada. C'è poi un fottio di particolari fatti con i piedi come ad esempio il continuo ripetere la stessa frase da parte dei membri dell'equipaggio, e l'interazione con i personaggi che si incontrano lascia molto a desiderare. Le sequenze di azione sono gestite un pochino meglio; si potrebbe parlare di un **Rolling Thunder**, o un **Flashback**, dei poveri. **DS9** cerca di soddisfare i gusti di tutti e quindi... beh, sapete come si dice, no? Chi troppo vuole...

Fabio









CASA PRODUTTRICE
PLAYMATES

GENERE
AVVENTURA

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 58
▲ I fondali sono fedeli alle scenografie della serie TV
▼ L'animazione di Sisko non conta abbastanza frames, facendolo sembrare scattoso

SONORO 68
▲ Il tema conduttore e gli effetti sonori del telefilm sono stati riportati con successo nel gioco
▼ Le musiche di commento sono un po' monotone

GIOCABILITÀ 60
▲ Lo sprite di Sisko si sposta molto rapidamente da uno scenario all'altro
▼ La linearità insita nel continuo parlare con altre persone rende il gioco molto barboso

LONGEVITÀ 58
▲ C'è un discreto numero di livelli da superare e una buona progressione del tasso di difficoltà.
▼ Tutto sommato si fanno sempre le stesse cose

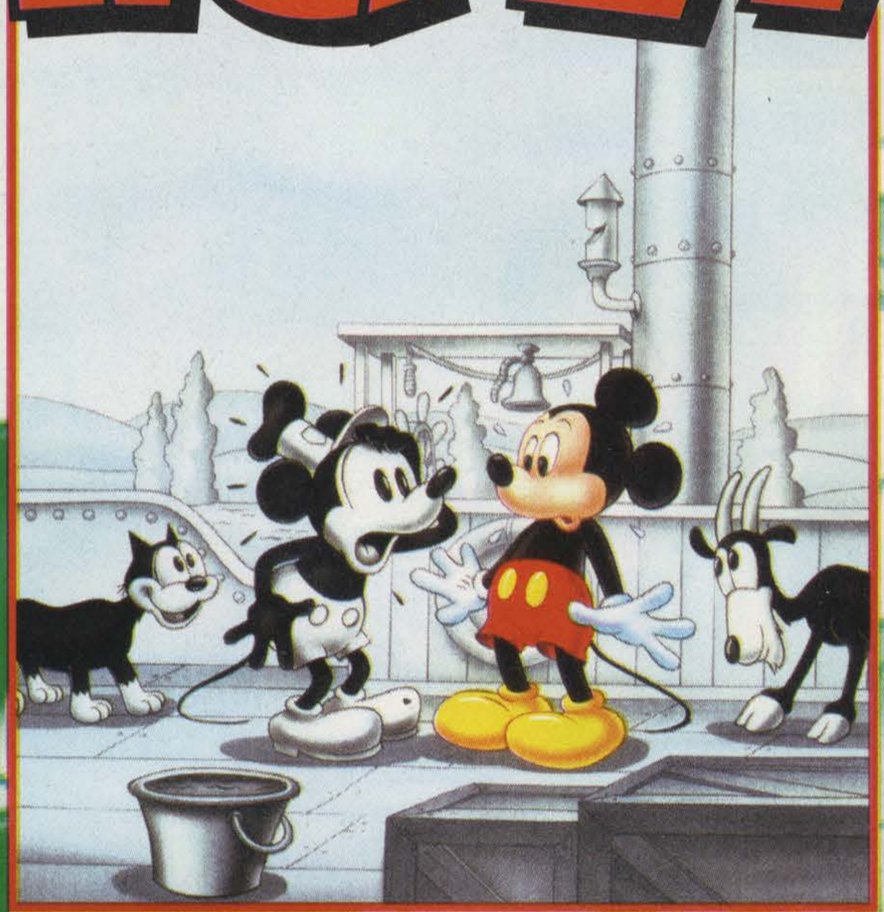
GLOBALE 59
Immagini scialbe, una struttura di gioco priva di mordente, insomma: la solita fuffa con un titolo di grosso (ma neanche tanto in questo caso) richiamo

MICKEY





Il personaggio disneyano che più di ogni altro ha frequentato la slot del Megadrive (vedi giochi come World of Illusion e Mickey's Magical Quest) è tornato alla sua console prediletta in un'avventura piattaformica diversa da tutte quelle vissute finora. Questa volta, infatti, il mitico sorcio deve affrontare nientemeno che il suo stesso passato. Si direbbe la trama di un dramma psicologico, ma fortunatamente si tratta in realtà di una scanzonata rivisitazione piattaformica dei migliori cortometraggi di Mickey Mouse (o almeno quelli che non sono stati logorati in maniera irrimediabile dal tempo), dal monocromatico Steamboat Willie (1928) al sofisticatissimo The Prince And The Pauper (1990). Tutto ciò sarebbe molto piacevole, se non fosse che Pietro Gambadilegno, nemesi tradizionale del nostro sorcio, è penetrato negli archivi cinematografici della Disney ed ora minaccia la vita di tutte le vecchie incarnazioni di Topolino. E' dunque compito del Topolino moderno localizzare e salvare tutti i suoi alter-ego del passato. Eh, storie così non sono apparse neppure nei Grandi Classici di Walt Disney!







DERETANO MORTALE

Nella tradizioni dei platform topoliniani, il colpo di natiche costituisce il principale metodo di attacco anche in Mickey Mania. Tuttavia, contro un nemico di stazza superiore come Gambadilegno il posteriore di Mickey serve a ben poco; è invece più indicato il lancio delle biglie nere, che però sono disponibili in quantità limitate.



COMMENTO

Questo non è l'unico gioco con grafica da sballo che ho visto ultimamente (quali sono gli altri? Beh, **Earthworm Jim** e **Lion King** per esempio) e se non fosse per le sue ingegnose sottosezioni e il suo tasso di difficoltà, metterei **Mickey Mania** nella categoria dei platform belli, ma vacui. Ad ogni modo, i Travellers Tales hanno sfornato un prodotto raffinato e squisitamente commerciale, ben degno del soggetto ispiratore e di chi lo ha creato (parlo naturalmente di Topolino e di Walt Disney). La grafica, come potete vedere dalle immagini, è uniformemente splendida, con animazioni al velluto, una cura dei particolari superlativa e una fedeltà ai personaggi originali semplicemente perfetta. La struttura di gioco, piuttosto semplice, presenta alcune sezioni ingegnose e movimentate di non facile soluzione nonché qualche timido esempio di rompicapo. L'inseguimento in 3D tra Topolino e l'alce è ben realizzato, seppur troppo facile da superare, e i livelli della torre rotante e dei bonus sono eccezionali. I giocatori più giovani ne rimarranno senz'altro rapiti e fra le famiglie dovrebbe riscuotere un gran bel successo. E sarebbe un successo meritatissimo.

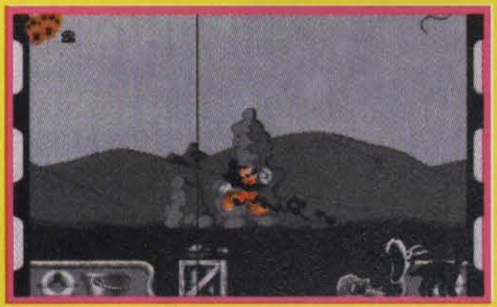
Fabio

MANIA

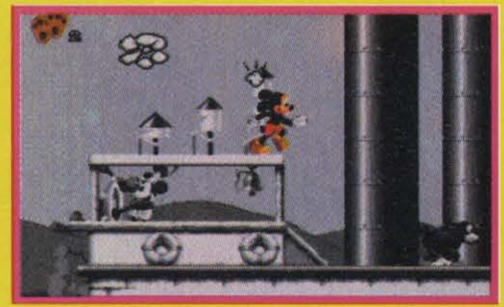
CIAK, SI GIOCA!

Spegnete le luci, munitevi di popcorn e mettetevi comodi: Mega Console vi porta al cinema! Cosa? No ci spiace, i cornetti sono finiti: che ne dite di un mottarello?

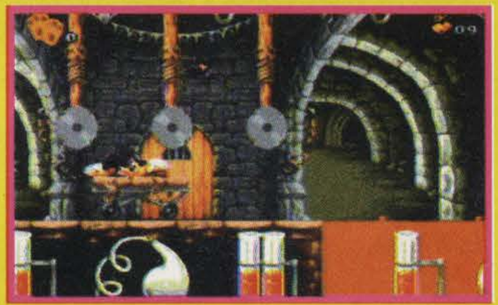
STEAMBOAT WILLIE (1928)



Un fischiettante e graficamente rozzo Topolino è alla guida del battello in cui è ambientato questo omaggio piattaformico al primo cortometraggio sonoro di Mickey Mouse. A livello iniziato, il "nostro" Mickey ha vita facile, ma le cose già si complicano allorché il sorcio deve salire sopra una cassa in via di trasporto per scendere a terra. Le insidie del porto comprendono palle di cannone e casse da imballaggio gettate dall'alto. C'è anche un mini-rompicapo a base di campanelle e interruttori. E al termine del livello, per chiudere in bellezza, un macchinoso argano con bomba allegata.

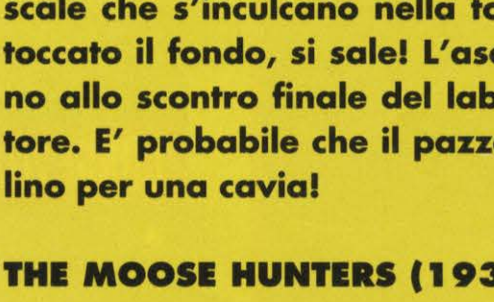


THE MAD DOCTOR (1933)



Allo scienziato pazzo che dà il titolo a questo livello (il primo a colori) non dispiacciono i cliché dei film dell'orrore, per cui pipistrelli e scheletri formano il comitato di benvenuto della sua sinistra dimora. Qui Mickey deve inizialmente vedersela con un focolare domestico le cui fiamme minacciano di consumargli le caviglie. La corsa sul lettino è solo un diversivo facoltativo che richiede però riflessi pronti. E' la volta poi di una serie di scale che s'inculcano nella torre rotante e dopo aver toccato il fondo, si sale! L'ascensore vi porta dritto fino allo scontro finale del laboratorio dell'insano dottore. E' probabile che il pazzo abbia scambiato Topolino per una cavia!

THE MOOSE HUNTERS (1936)



Questo livello è diviso in due parti; la prima vede un Topolino Cacciatore perlustrare una foresta assieme a Pluto, che gli fa da segugio inclinando il proprio corpo verso qualsiasi cosa si agiti nel sottobosco. In seguito, Mickey trova più di quanto sperasse nell'alce inferocito che lo insegue in una sezione tridimensionale a scorrimento: più ostacoli si colpiscono, più vicine si fanno le corna dell'animale al posteriore di Topolino!

LONESOME GHOSTS (1937)



In questo livello di Addamsiana memoria, Topolino e Pluto sono alle prese con una casa stregata e i suoi spettrali inquilini. Dopo una breve traversata sul fiumiciattolo che scorre nei sotterranei dell'inquietante edificio, devono vedersela con presenze ectoplasmatiche munite di terrificanti assi di legno (probabilmente con un chiodo rugginoso all'estremità superiore). Altri grattacapi sono gentilmente forniti da una serie di piattaforme instabili e dalle acque dei sotterranei di prima, che salgono di livello fino a costringere Topolino a salire su un elusivo barilotto per non affogare.

MICKEY AND THE BEANSTALK (1947)



Questo livello (uno dei più vasti) inizia con una scampagnata nel giardino di un gigante. Per uscire indenni da questa sezione, è utile avere qualche nozione di orticoltura. Il diversivo del caso è uno scontro con un grosso ragno peloso e un mucchio di aracnidi più piccoli. La vittoria sarà ricompensata con un giro gratuito per il tavolo da pranzo del gigante, completo di fette di gruviera, pasticcini, marmellata e altre delikatessen.

THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)



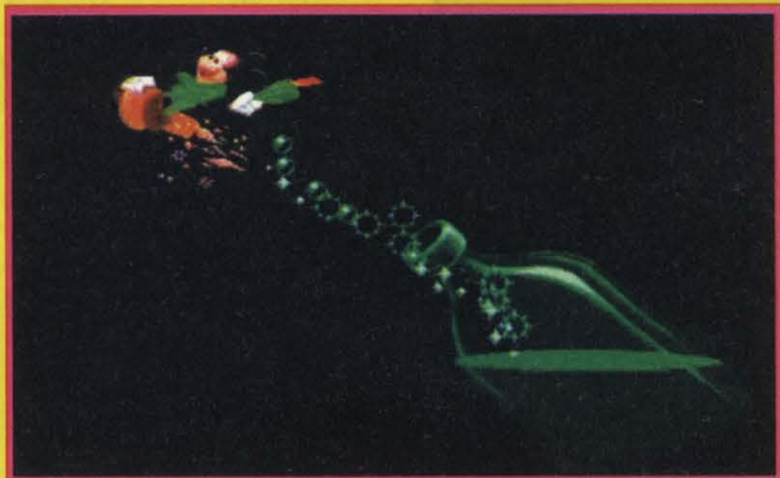
In questa versione disneyana di un famoso film d'avventure con Errol Flynn, Topolino indossa un farsetto e penetra nel covo finale di Gambadilegno: un castello medievale. La prima sezione da superare presenta una serie di candelabri posti a varie altezze. Seguono alcune sezioni infestate di guardie: la biblioteca, la cucina e così via. Poi, dopo aver evitato i colpi delle balestre, Mickey deve vedersela con ettolitri d'acqua in ascensione e un anello gommoso. E così eccolo finalmente giunto allo scontro finale con quel panzone di Pietro. Mentre fuori dal castello cadono fiocchi di neve, i due cartoni continuano il loro duello nella grande hall. Alla faccia dello spirito natalizio!



CASA PRODUTTRICE	SONY IMAGESOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

E LA VERSIONE IN VINILE DOV'È?

La versione CD di Mickey Mania non differisce (stranamente) di molto da quella su cartuccia: se escludiamo una maggiore quantità di animazioni, qualche effetto sonoro e la voce stridula di Topolino che rompe le scatole mentre stiamo giocando, infatti, possiamo tranquillamente affermare che il supporto argenteo non è stato assolutamente sfruttato. Uno spreco? E perché? Quando il gioco è già bello per conto proprio...





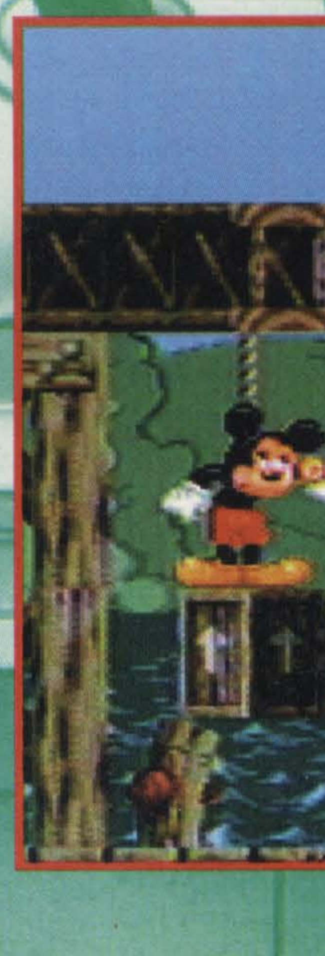


COMMENTO



Non c'è dubbio che **Mickey Mania** (in Italia reperibile anche col titolo di **Topolino Mania**) sia una festa per gli occhi. Gli sprite, i fondali, le animazioni: sotto ognuno di questi aspetti, il nuovo platform topoliniano è impeccabile. Tuttavia ho qualche riserva a proposito della struttura di gioco: i livelli, infatti, sono a mio parere non molto vasti, e molti di essi possono essere superati in un tempo assai breve. Come omaggio al mitico sorcio della Disney, **Mickey Mania** è certamente riuscito, ma non lo raccomanderei che ai giocatori più giovani, o a coloro che solo adesso cominciano a muovere i primi passi nel genere piattaformico. Del resto, non dimentichiamoci che in circolazione c'è un altro platform ugualmente attraente ma ben più impegnativo, e cioè **Earthworm Jim**. Non avrà le stesse credenziali di **Mickey**, ma il carisma ce l'ha eccome!

Paolo



GRAFICA 92

▲ Una favolosa collezione di sprite egregiamente animati e fondali incantevoli. In breve, una grafica d'applauso

SONORO 81

▲ Gli effetti sonori sono grandiosi e Topolino è molto loquace
▼ La musica è appropiata ma non sempre arrangiata felicemente

GIOCABILITÀ 88

▲ Il look del gioco è quanto basta per giustificare il vostro impegno...
▼ La struttura di gioco è troppo lineare

LONGEVITÀ 83

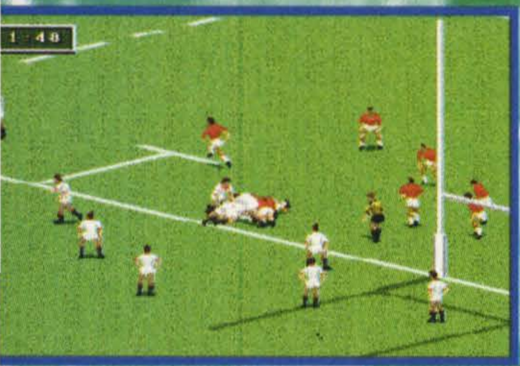
▲ Lo si riprende sempre volentieri solo per gustarne la splendida grafica...
▼ ...ma non ci sono altre ragioni valide per tornarci sopra

GLOBALE 87

Un platform di classe per tutta la famiglia, proprio come i film della Disney. Ma peri piattaformisti più consumati c'è di meglio in giro.

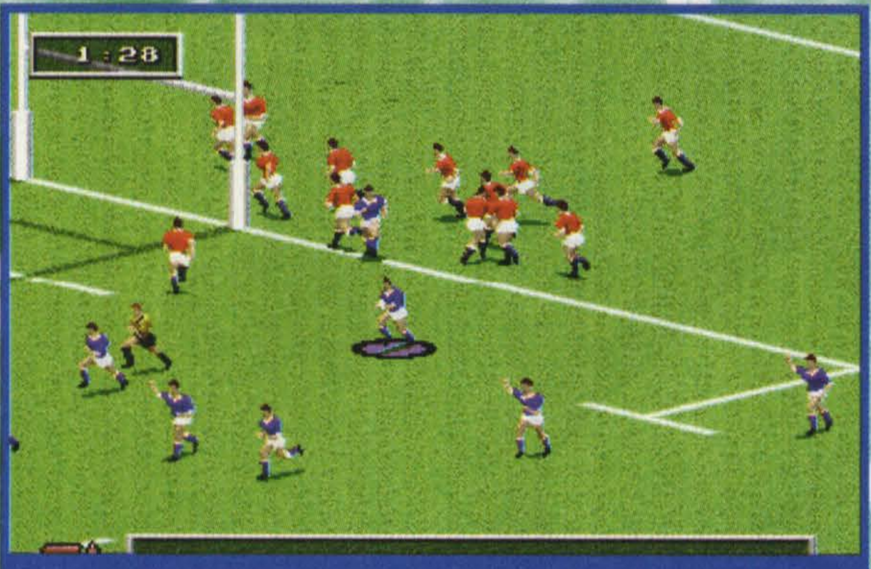


Non di solo calcio vive l'italiano. Forse molti di voi lo sanno, ma alle spalle del grande rito calcistico della domenica pomeriggio ci sono un fottio di sport minori, anche di grande tradizione nel nostro paese, che lottano per sopravvivere. Una di queste discipline è il rugby, tanto bistrattato nel nostro paese, quanto amato in tutto il mondo anglosassone. Da molti considerato semplicemente un antenate del football americano, questo sport sta vivendo una sorta di seconda giovinezza sia nel Regno Unito che nel nostro paese, con il moltiplicarsi di squadre e pubblico. A dimostrazione di ciò ecco la Electronic Arts, che oggi più che mai vuole considerarsi la regina delle simulazioni sportive, che ci propone la simulazione ufficiale dei Campionati Mondiali 1995 a cui, chiedo venia per questo, non so se parteciperanno anche Rodriguez e gli altri ragazzi del team azzurro (certo, beota... Ndr). Detto questo non posso far altro che passare a esaminare più in dettaglio il gioco che, come avrete notato, rileva una preoccupante somiglianza con **Fifa Soccer...**









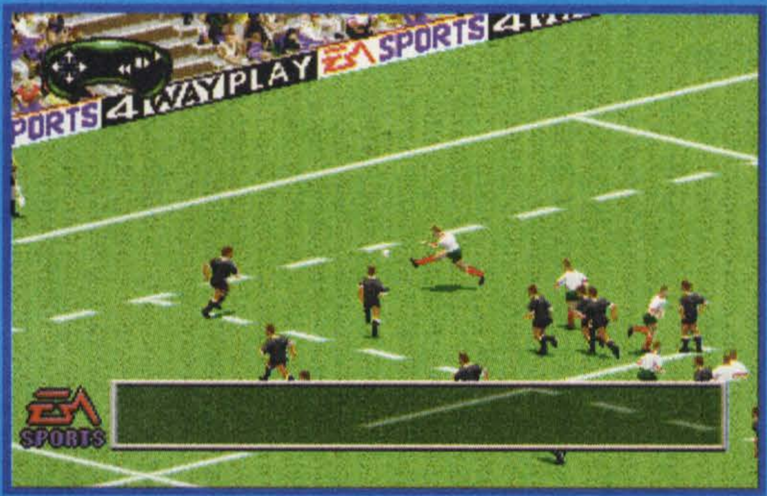
E' stata appena segnata una meta e i giocatori si preparano esultando al calcio di trasformazione

WESTERN SAMOA

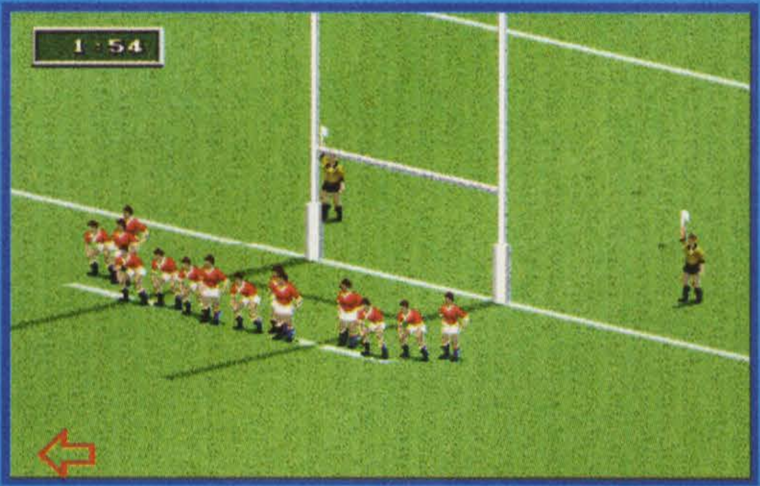
"Ehi" starete sicuramente pensando "ma questo è **Fifa Soccer** con la palla ovale!". Complimenti volponi, a voi non si può nascondere proprio nulla! In effetti i programmatori, invece di studiare delle routine 3D di sana pianta, hanno pensato bene di "riciclare" quelle del famoso gioco di calcio e le hanno migliorate, nonché adattate alle proprie esigenze. In effetti, che bisogno c'era di complicarsi la vita quando si poteva partire da una base di sicuro valore? Il risultato è una simulazione di rugby con i fiocchi, con tanto di passaggi, calci e mischie, che non risente di rallentamenti neppure quando tutti i giocatori di entrambe le squadre sono contemporaneamente sullo schermo. Anche la grafica è stata migliorata rispetto a **Fifa** e le animazioni sono molto raffinate e complete, con tanto di placcaggi al volo e interventi di ogni tipo. Insomma, non manca proprio nulla!



ALL BLACKS



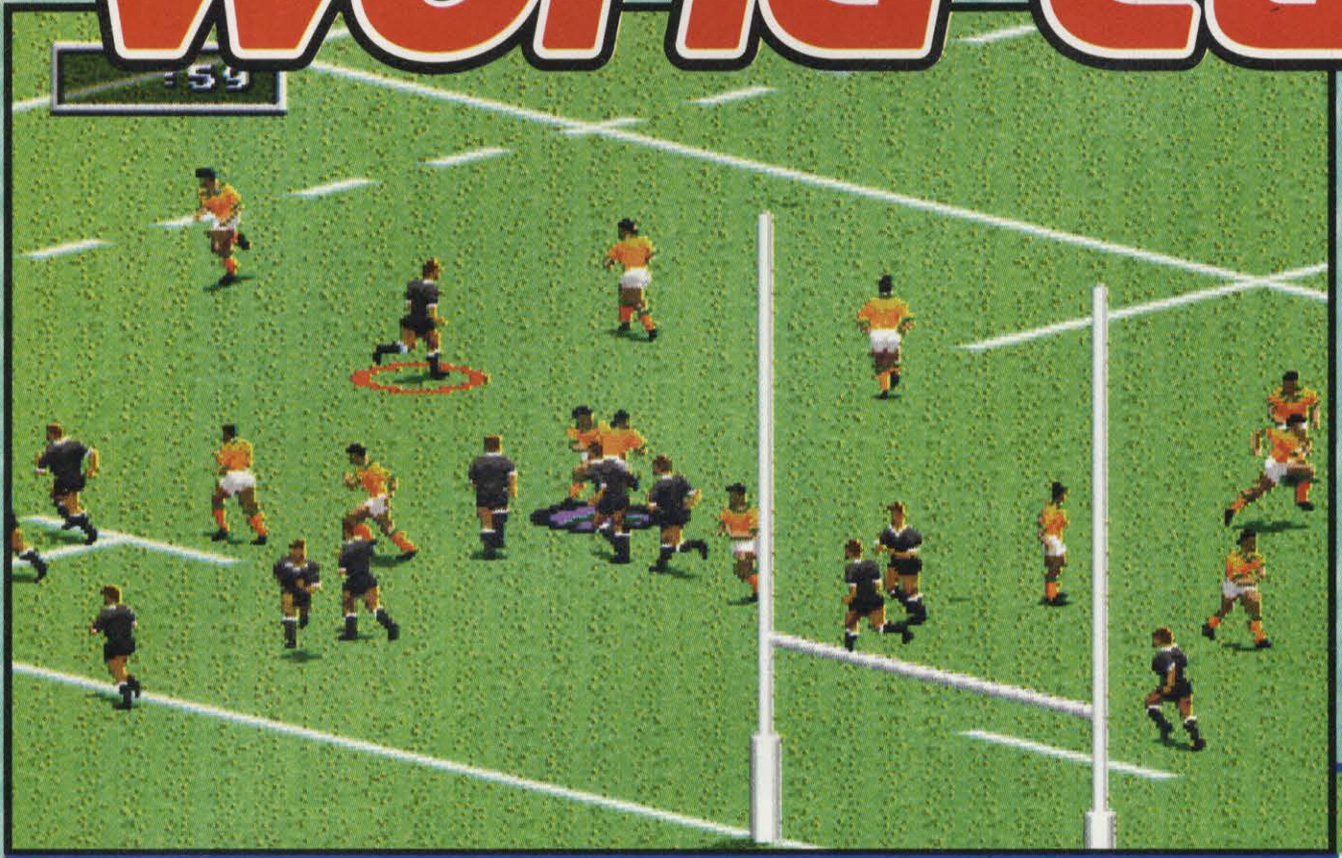
Ogni volta che riuscite a portare il pallone oltre la linea di meta ottenete cinque punti: dopo avete l'occasione di ottenere ulteriori due punti con la trasformazione del calcio piazzato. Quest'operazione è una delle più complesse di tutto il gioco e merita una particolare descrizione. Per riuscire a spedire la palla perfettamente all'interno della porta dovete schiacciare una prima volta il tasto C: la barra della potenza inizierà a riempirsi e quando avrete raggiunto la forza desiderata dovrete premere un'altra volta. E' ora il momento di selezionare la direzione: un altro indicatore inizierà a muoversi come un matto all'interno della barra e dovrete fermarlo quando sarà perfettamente in centro se vorrete avere possibilità di realizzare il calcio.



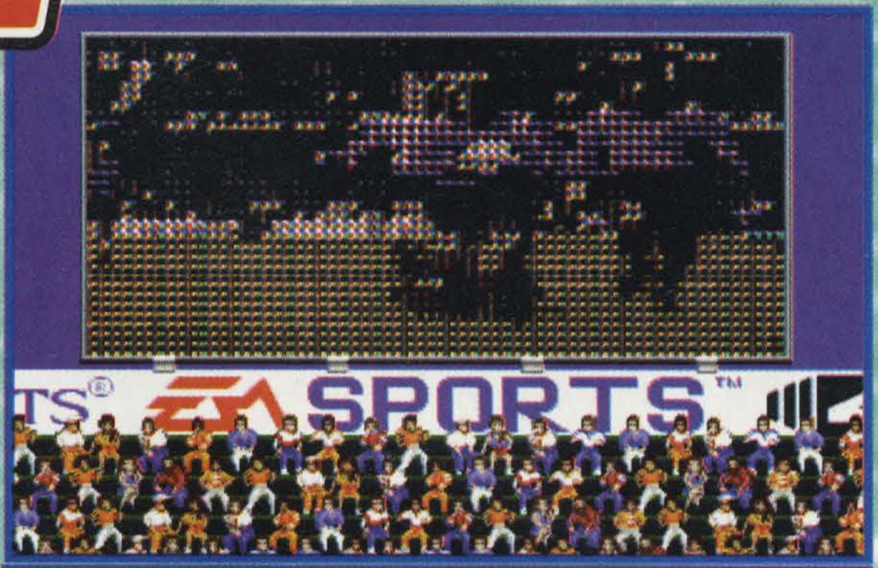


Questa, per usare un termine un tantinello tecnico, è una "fagiolada"...

y world cup '95



Gli All Blacks contro l'Australia: un big match di questa nobile disciplina...



Cosa volete di più? C'è persino il tabellone dove rivedere le proprie mete!

GALLES

World Cup '95 è un vero paradiso per i "tecnici" del rugby. Il gioco infatti dispone di un sacco di schermate tattiche, tutte le formazioni che volete e tonnellate su tonnellate di caratteristiche tecniche e capacità dei singoli. Potete cimentarvi contro una qualsiasi nazionale mondiale in entusiasmanti test match oppure sfidare il mondo intero nell'estenuante competizione iridata. In pratica ce n'è per tutti i gusti e per tenervi impegnati per un bel po' di tempo. Bella lì.



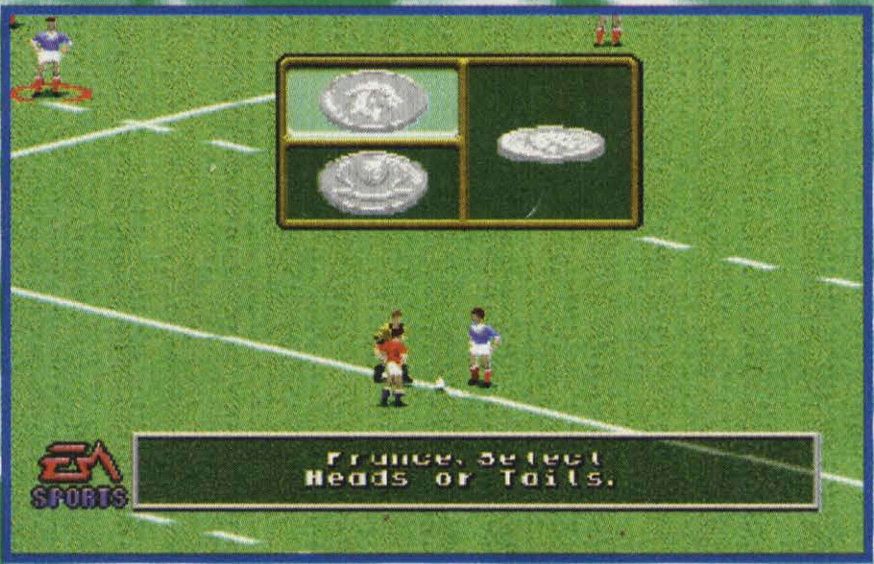


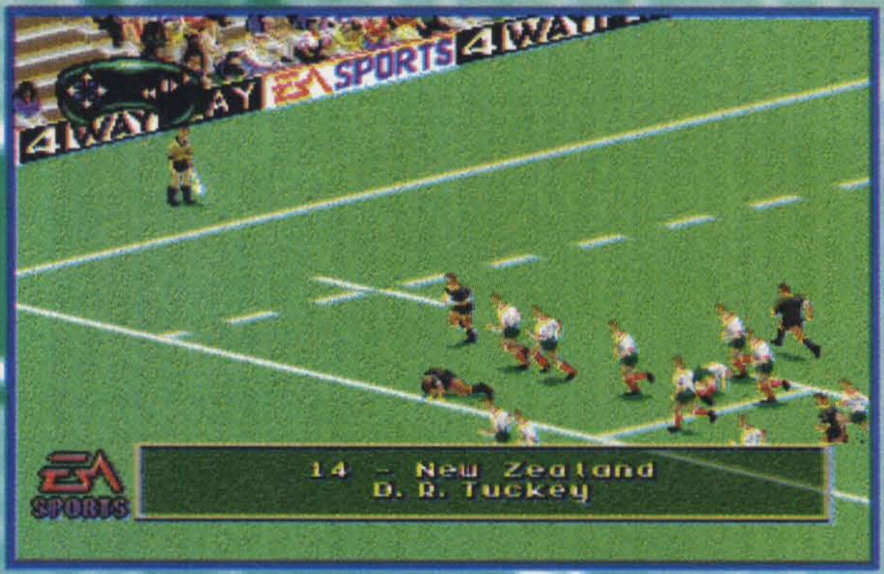
Aiuto, mi vogliono fare la pelleeeee...

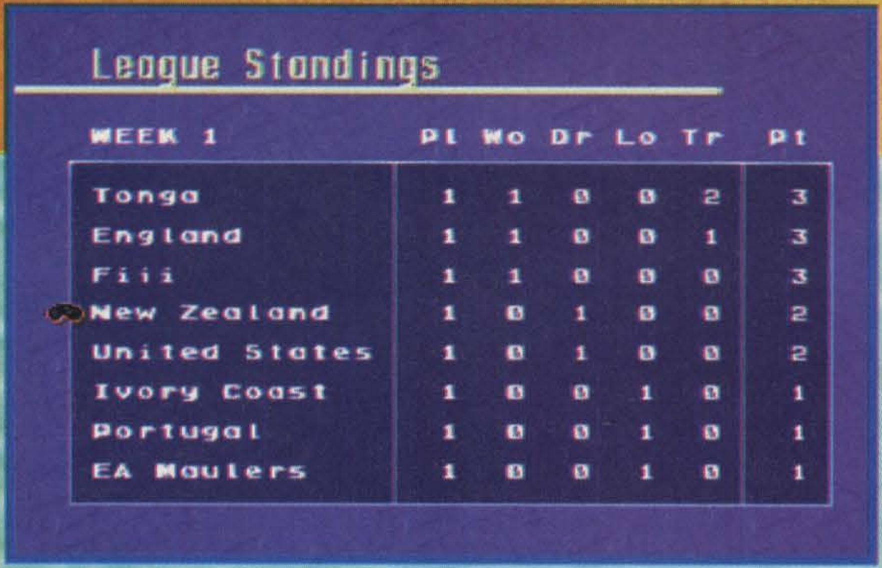


FIJI ISLANDS

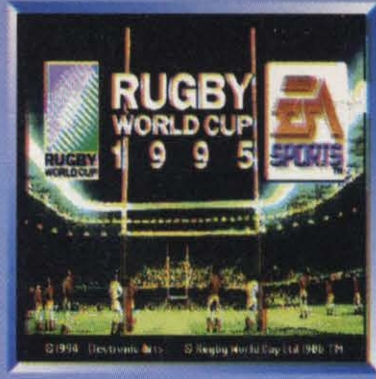
Le azioni a vostra disposizione durante il gioco sono molteplici e per questo il joypad è stato sfruttato fino in fondo. Quando siete in possesso della palla, con i tasti A e B potete calciare o passare mentre, utilizzandoli contemporaneamente, vi difendete col braccio dai tentativi di placcaggio avversari. Il tasto C è utilizzato invece per darvi uno scatto ulteriore di velocità. Quando vi trovate a fronteggiare le offensive avversarie i tasti vi serviranno per cercare placcaggi, buttarvi sulla palla libera oppure cercare di intercettarla.






League Standings

WEEK 1	Pl	Wo	Dr	Lo	Tr	Pt
Tonga	1	1	0	0	2	3
England	1	1	0	0	1	3
Fiji	1	1	0	0	0	3
New Zealand	1	0	1	0	0	2
United States	1	0	1	0	0	2
Ivory Coast	1	0	0	1	0	1
Portugal	1	0	0	1	0	1
EA Maulers	1	0	0	1	0	1



COMMENTO



Dopo un breve periodo, in cui sembrava che la musa ispiratrice avesse abbandonato l'Electronic Arts per sempre, la famosa software house a stelle e strisce si è rimessa a sfornare capolavori sportivi con la solita frequenza. Questa simulazione di rugby è quanto di meglio sia uscito su questo sport... da sempre (vista la scarsità di titoli in materia). Certo che per chi non conosce almeno in parte i fondamenti di questo nobile passatempo inglese il gioco potrà risultare piuttosto complesso o, peggio ancora, incomprensibile, ma con una buona dose di pratica saprete apprezzare il buono che c'è in questo titolo. Se invece avete già dimestichezza con questa rude disciplina vi accorgerete subito delle grandi potenzialità di **World Cup '95**: mischie, passaggi, calci, rimesse... Tutto è stato riportato nel modo più fedele possibile. Tecnicamente ci troviamo davanti al solito buon lavoro fatto dalla EA. Il grosso delle routine è stato preso da **Fifa** e adattato, con risultati più che soddisfacenti e la grafica è dettagliata e molto chiara, con alcune animazioni molto ben fatte. Come se questo non bastasse, il gioco è veloce e divertente, e penso che solo i puristi del rugby potrebbero trovarci dei difetti.

Puck



COMMENTO



Il rugby non è certo fra le discipline sportive che mi appassionano di più: ero pertanto un po' frastornato dalle prime partite con questo **Rugby World Cup '95**. Troppe cose da fare, azione troppo convulsa... In pratica non ci stavo capendo un cavolo! Con un po' di pazienza però mi sono reso conto che, una volta capite le regole base di questo sport, il gioco in sé stesso è veramente bello. Certo, è facile tirar fuori un buon gioco partendo dalle basi di **Fifa**, ma comunque i programmatori non si sono limitati ad adeguare e basta. La grafica è molto ben disegnata e le animazioni sono veramente spettacolari. La velocità d'azione è ottima e non si avvertono rallentamenti neppure quando lo schermo è affollatissimo. Veramente un ottimo lavoro.

Alex

CASA PRODUTTRICE
ELECTRONIC ARTS

GENERE
SPORTIVO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-4

GRAFICA 92
▲ Animazioni superbe rendono questa simulazione molto bella anche solo da vedere. Scrolling perfetto e senza il minimo rallentamento

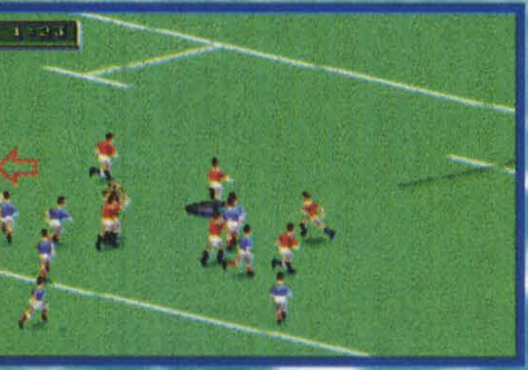
SONORO 82
▲ Effetti sonori per tutti i gusti, sempre realizzati con cura
▼ Durante il gioco si sentono però inspiegabili pause di silenzio

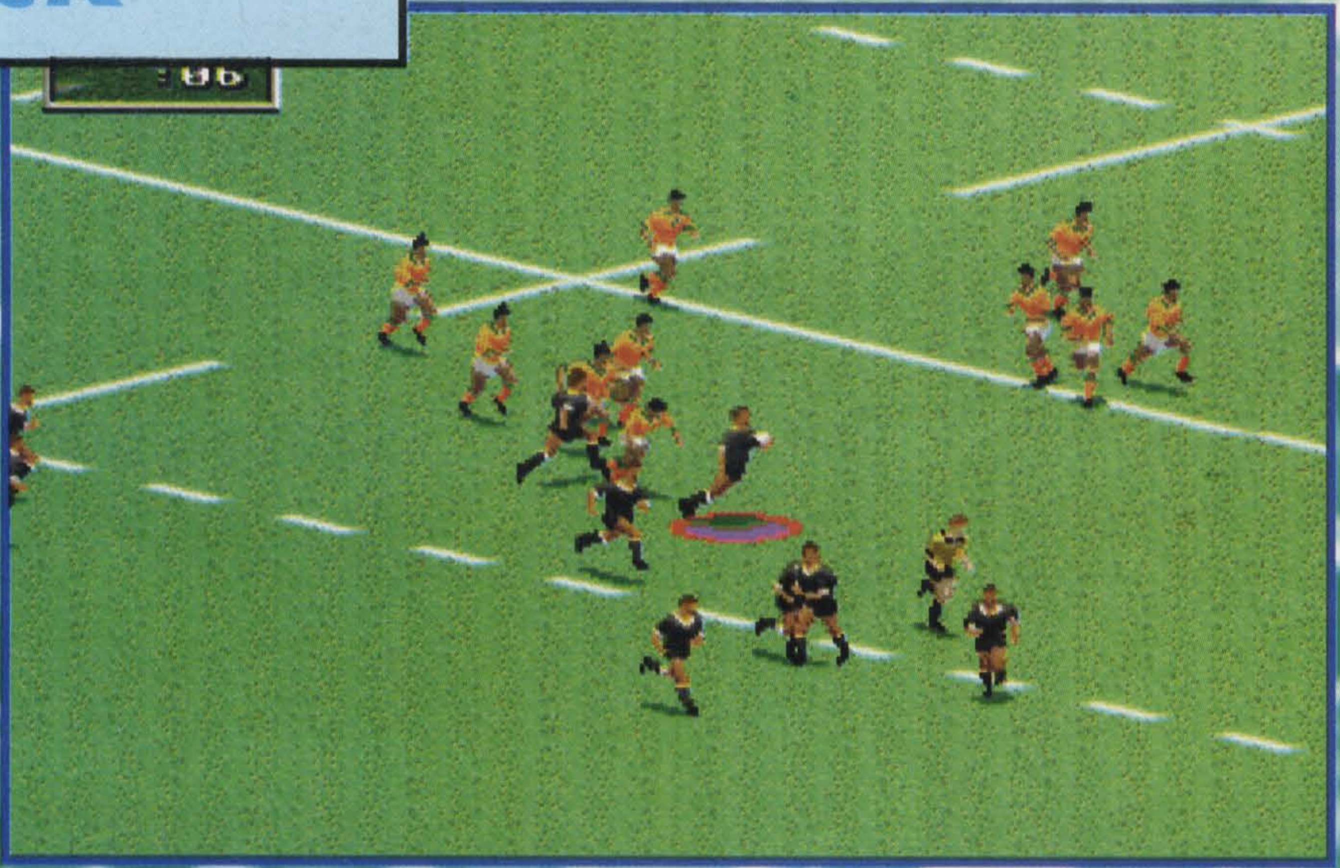
GIOCABILITÀ 89
▲ I controlli non sono particolarmente complessi, ma dovrete spendere un po' di tempo per prenderci la mano

LONGEVITÀ 89
▲ Molte squadre con cui cimentarsi e il campionato del mondo per poter verificare la propria bravura. Rimarrete impegnati per molto tempo

GLOBALE 87
Una superba simulazione di rugby che però rischia di venire sottovalutata a causa del non eccessivo successo che riscuote in Italia questo sport







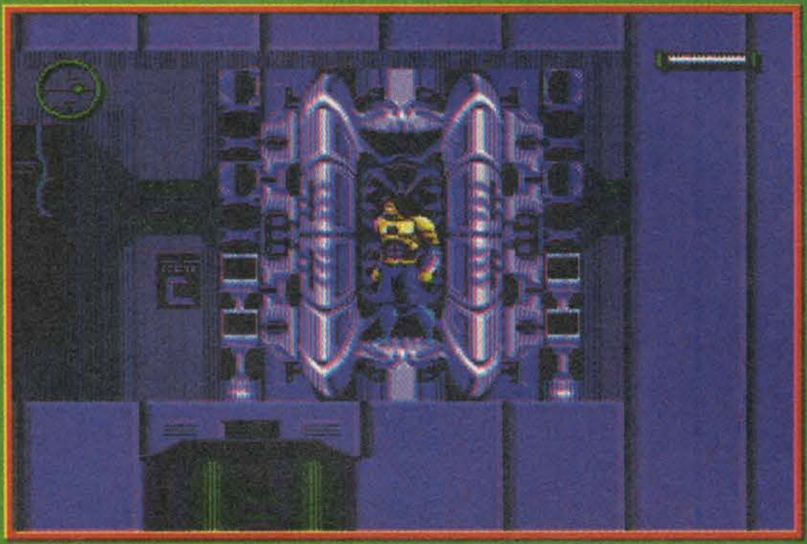


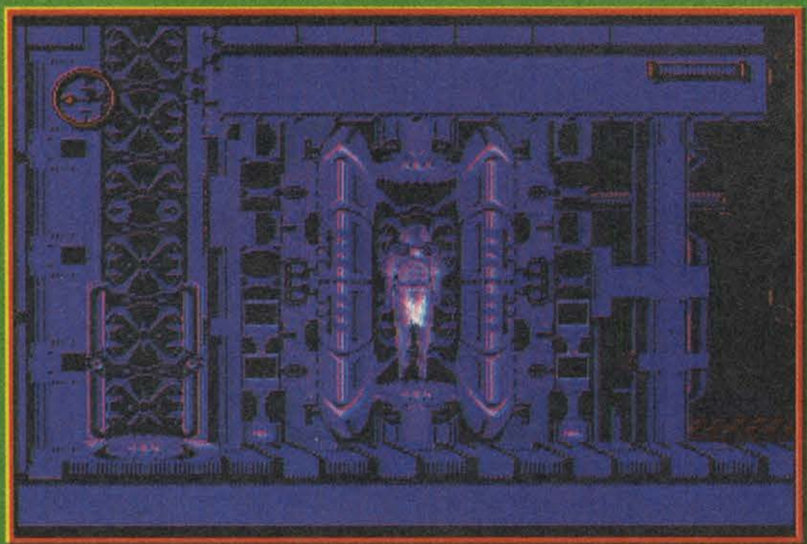
GENER
LOST

In questo nostro strano e pazzo mondo la storia ci ha insegnato che nulla dura in eterno. Persino le più grandi civiltà, come quella greca e quella romana, non sono riuscite a resistere all'impietoso scorrere del tempo. Ma, un momento... E se una sorte simile dovesse toccare anche a noi? Se la prossima civiltà destinata all'estinzione fosse proprio la nostra? No, no gente, non portate sf... ortuna! Ho ancora un sacco di cosa da fare e comunque non vedo proprio perché la cosa dovrebbe riguardare proprio noi. Almeno aspettate che la Nintendo lanci l'Ultra 64(allora hai voglia, potrebbero passare ancora secoli...)! Della stessa idea (sulla fine del mondo, e non sulla Nintendo) doveva essere anche Monobe, l'ultimo personaggio creato dalla Time Warner; peccato che a lui le cose siano andate un po' meno bene. Dovete infatti sapere che il ragazzo discende da un'antica stirpe di alieni, atterrata sul nostro pianeta nella notte dei tempi, che fu spazzata via da una serie ininterrotta di epidemie, terremoti, inondazioni, eccetera eccetera. Naturalmente i discendenti di quella razza si ricordano ben poco dei loro lontani antenati ma, proprio quando sembrava che il passato fosse destinato ad essere dimenticato, ecco che la terra ricominciò a tremare. Tempeste d'energia si scatenarono su tutto il globo mentre, un po' ovunque, cominciarono a fare la loro comparsa tonnellate di schifidi esseri. Inutile dire chi fu il prescelto per scoprire la causa di tali fenomeni, vero? Per quel che riguarda la struttura di gioco bisogna dire che Generations Lost sta a metà tra Flashback e un game d'azione stile X-Men. Infatti, anche in questo caso, vi troverete a vagare attraverso una serie di livelli (6 per la precisione) alla ricerca di oggetti, combattendo mostriciattoli e risolvendo puzzle. Naturalmente, durante le vostre peregrinazione, vi potrà anche capitare di imbattervi in forme di vita amichevoli che vi forniranno utilissimi indizi per poter completare con successo la vostra missione. Le sezioni sono tutte discretamente varie e l'azione di gioco, pur non raggiungendo mai livelli esaltanti, si mantiene su standard più che accettabili. Anche il livello di difficoltà risulta abbastanza ben calibrato e questo grazie alla presenza di 3 diversi livelli di difficoltà, mentre il sistema di salvataggio (che avviene tramite password) si rivela comodo ed affidabile. Run away... Turn away... Run away...

PASSEGGIA CON LE PECORE

Non c'è davvero niente da dire: il caro Monobe è proprio uno sfaticato! Per questo motivo, appena ne avrà la possibilità, cercherà di spostarsi utilizzando i vari teletrasportatori che si trovano sparsi in quasi tutti i settori di gioco. Certo, questo renderà il nostro compito un po' più semplice, ma volete mettere il fascino di una bella passeggiata in una foresta pullulante di piante carnivori ed animali feroci con un freddo e monotono teletrasportatore? Uno scandalo!





COMMENTO

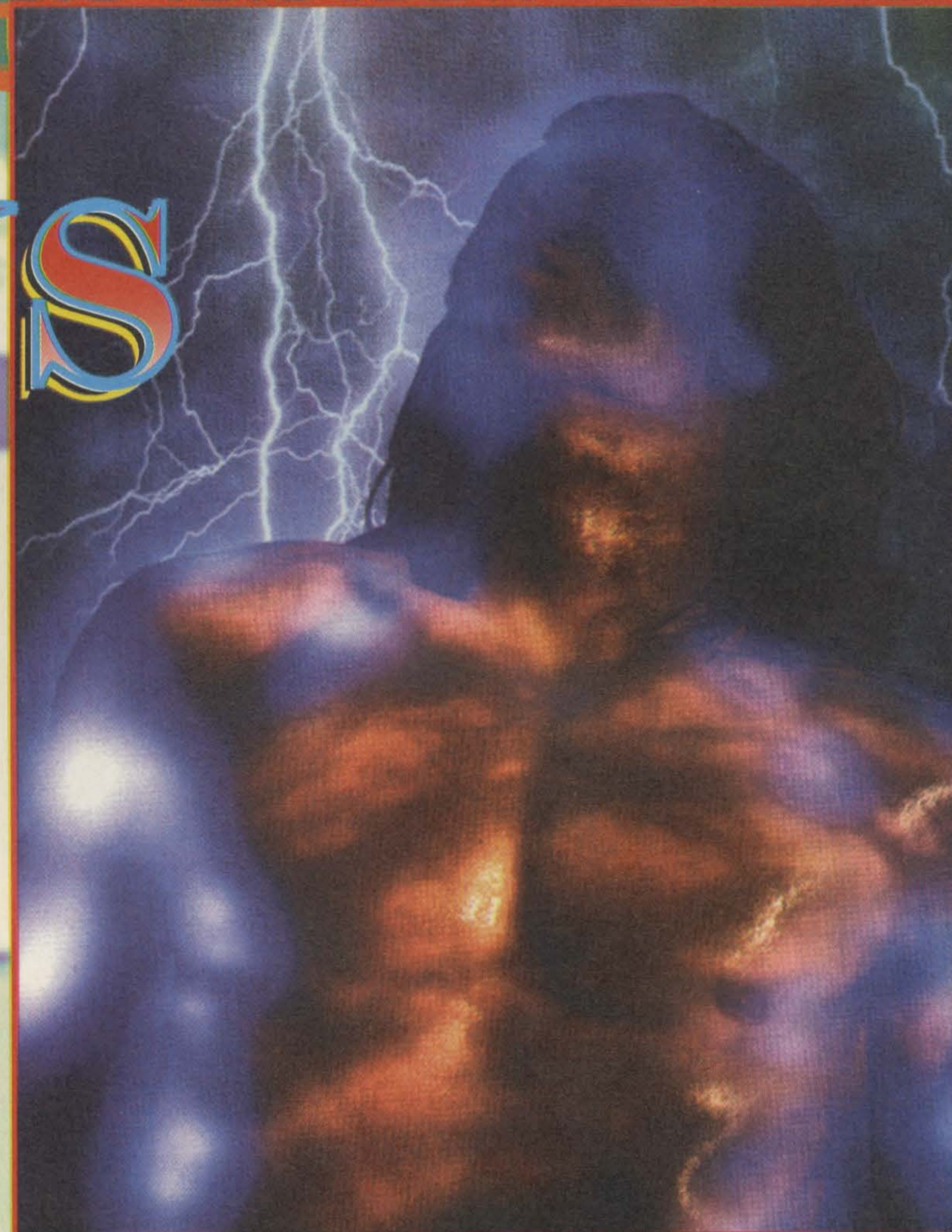


Inizialmente devo dire di essere rimasto abbastanza deluso da **Generation Lost**. Il titolo presenta infatti diversi elementi in comune sia con **Flashback** (dal quale è stata tratta chiaramente ispirazione per la struttura di gioco) sia con gli **X-Men**. Certo, sono d'accordo che questo potrebbe anche essere un elemento positivo, ma ciò accadrebbe se Generations Lost offrisse qualcosa in più dei due game sopra citati, cosa che purtroppo non avviene. Fortunatamente il gioco non è da bocciare in tronco. Infatti, anche se inizialmente potreste provare un certo senso di disgusto nel vedere il modo in cui è stato realizzato il nostro Monobe, dopo un po' vi accorgerete che anche **Generations Lost** ha qualche carta da giocare. Tanto per cominciare la trama non è affatto male (anche se in alcuni casi le varie situazioni si dipanano con una lentezza disarmante) ed anche il mix tra azione e puzzle funziona abbastanza bene. Il vero problema però è che il gioco non presenta nulla di esaltante: è il classico titolo che si lascia giocare abbastanza bene, ma del quale si può fare anche a meno. Concludendo quindi direi che **Generations Lost** è un giochillo discreto, dotato di alcune caratteristiche interessanti che però non riescono a farlo emergere dall'enorme massa di titoli disponibili per Mega Drive. Sorry!

Shogun

ATIONS





OGGETTI D'OGGI

Come ormai avviene in ogni gioco del genere che si rispetti, anche in **Generations Lost** il nostro Monobe potrà avvalersi dell'ausilio di svariati oggetti. Questi ammennicoli sono custoditi in strani scrigni ai quali potrà accedere soltanto il nostro eroe anche se, per far ciò, dovremo prima riuscire a localizzare la loro ubicazione.



ERAD
Questo simpatico aggeggio non è altro che un mix tra una frusta ed un cannone laser. Davvero un gingillo simpatico!



KEY
Ideale per aprire porte, portoni e portine. Un po' meno efficace con le portacce. Praticamente inutile con le sporte.



EXTRA LIFE
Un'altra chance non guasta mai!



FAST ERAD
Un bel power-up per il nostro cannoncino. Avanti boys, chi è il primo?



SEARCH AND DESTROY
Un bel set di missili a ricerca. Peccato per la loro durata molto limitata.



SHIELDS
I vari scudi ci renderanno immuni ai colpi dei nostri avversari e da altri eventuali oggetti contundenti. Ancora una volta però il loro effetto è di breve durata.



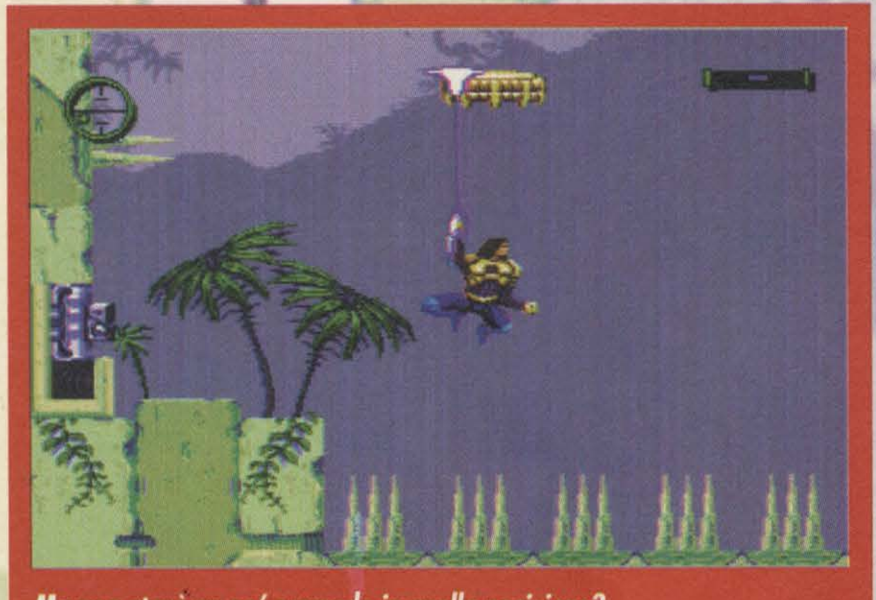
L'ho sempre detto che bisogna comprare macchine italiane! Adesso voglio proprio vedere come fare a trovare lo spinterogeno!



"Scusi, per caso mi saprebbe indicare la strada per via Vicolo?"







Ma non starà un po' scomodo in quella posizione?





No, non è la foto venuta male, ma il punto di ricarica dell'energia!

COMMENTO



Anche se ad una prima occhiata **Generations Lost** potrebbe apparire un game interessante e gratificante dopo poco ci si accorge che il titolo è abbastanza carente in termini di azione. Ho avuto infatti l'impressione che i programmatori abbiano preferito optare per uno scenario post apocalittico per avere una scusa per spiegare la cronica carenza di sprite nemici sullo schermo. Infatti, fin dai primi livelli, la maggior parte delle difficoltà che dovremo affrontare deriveranno quasi esclusivamente dagli elementi statici che compongono i vari fondali, il che rende questo titolo un game incentrato più sull'esplorazione piuttosto che sull'azione vera e propria. Naturalmente ciò non vuol dire che **Generations Lost** sia un gioco da disprezzare, anzi... Tanto per cominciare i puzzle non sono niente male, la grafica è buona (escludendo ovviamente lo sprite del "beota") ed i vari oggetti e armi funzionano abbastanza bene. L'unico vero inconveniente è che il titolo non presenta nulla di particolare che lo possa far emergere dalla massa di prodotti affini già presenti su MD. Un giochino discreto, niente di più, niente di meno.

End

BALLA COI LUPI

Ad essere sinceri non si può dire che il caro Monobe conduca un'esistenza ricca di rapporti sociali. Pare infatti che chiunque lo incontri venga assalito da un'irrefrenabile voglia di seppellirlo sotto una montagna di granate o, quando le cose vanno proprio bene, di friggerlo con un bel laser. Accidenti come li capisco! Sfortunatamente però la sorte ha anche deciso che il nostro baldo eroe possa trovare un po' di aiuto e comprensione dagli abitanti dei vari villaggi. Altra cosa importante deriva dal fatto che, durante alcune fasi dell'avventura, vi sarà possibile acquisire nuove e importantissime informazioni da tutte quelle persone che hanno trascorso periodi di tempo, più o meno lunghi, all'esterno delle mura dell'agglomerato "urbano". Certo che quando si dice esser nati con la camicia...





Una bella mappa fa sempre comodo...



CASA PRODUTTRICE
TIME WARNER

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

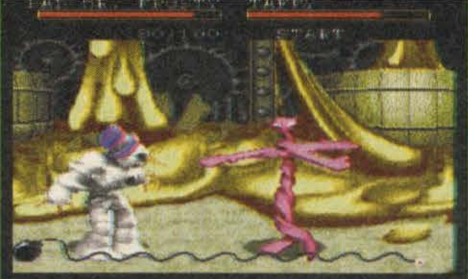
GRAFICA 81
▲ La grafica dei vari fondali e delle icone risulta molto chiara e pulita
▼ Lo sprite di Monobe è stato realizzato in maniera un po' troppo grezza

SONORO 80
▲ Musiche ben realizzate ed adattissime allo "spirito" del gioco
▼ Gli effetti sonori sono deboli ed estremamente rari

GIOCABILITÀ 78
▲ Il gioco pullula di enigmi e di locazioni da esplorare
▼ Peccato che il sistema di controllo renda la vostra avventura poco gradedovole

LONGEVITÀ 76
▲ I vari livelli risultano tutti abbastanza grandi e complessi
▼ Sfortunatamente il livello di difficoltà è, in generale, un po' troppo basso

GLOBALE 77
Un titolo discreto che però manca di alcuni elementi che potrebbero elevarlo sopra la media







CLAY FIGHTER

In questi ultimi mesi ci siamo ormai abituati a vedere le software house lanciare sul mercato una serie di picchiaduro a incontri caratterizzati dalla presenza di innumerevoli lottatori e di super mosse. Ora anche la Interplay ha deciso di gettarsi nella mischia realizzando **Clay Fighter**, titolo che però si differenza notevolmente da tutti quelli prodotti sino ad ora. Si tratta infatti di un gioco alquanto demenziale nel quali i vari lottatori (che suscitano simpatia solo a guardarli) sono realizzati con il pongo e sono dotati di armi e mosse veramente fuori di testa. Come tutti i picchiaduro, **Clay Fighter** si basa su una serie di combattimenti uno contro uno, con il giocatore che controllo uno degli otto lottatori nel tentativo di sconfiggere i restanti sette. Ogni battaglia (che, guarda caso, si svolge in tre round, innovativo vero?) è caratterizzata dalla presenza di un tempo massimo durante il quale i due contendenti, utilizzando le loro tecniche di combattimento devono riuscire a azzerare la barra di energia dell'avversario. Incredibile, eh? I programmatori della Interplay devono aver passato nottate insonni per riuscire a trovare tutte queste novità da inserire in un solo videogioco. Scherzi a parte, ci troviamo ancora una volta di fronte all'ennesimo clone di **Street Fighter 2**. Non mi sembra quindi che ci sia molto altro da aggiungere e non mi resta che consigliarvi di passare subito a leggere i commenti o, se state cercando un bel gioco da acquistare, di voltare subito pagina...









Alcuni personaggi di **Clay**

MA SONO FATTI CON IL PONGO!

Ormai lo saprete a memoria. Otto stranissimi lottatori si sono ritrovati per stabilire chi è il più potente. Se però vi aspettate di vedere normali lottatori (come Liu Kang o Ryu) rimarrete delusi. I personaggi di **Clay Fighter** sono infatti i più strani mai apparsi in un picchiaduro. Guardate le loro foto e certamente capirete cosa intendo dire...

HELGA

Una formidabile guerriera vichinga. E' forse il personaggio più lento di tutto il gioco, ma la sua mole (giusto qualche quintale...) la rende anche il combattente più potente e temuto negli scontri ravvicinati.



TAFFY

Il lottatore più plastico (nel senso che è fatto di plastica...) di tutto il gioco: è in grado di compiere evoluzioni e movimenti degni di Dhalsim. Proprio grazie a questa sua capacità si rivela un nemico veramente temibile.



BAD MR FROSTY

Il picchiatore più invernale della storia dei videogiochi è composto, come appare evidente dalle foto, da neve. Proprio per questo motivo è in grado di trasformarsi in una gigantesca palla (di neve, appunto) e di scagliarsi contro il nemico.



BLUE SUEDE GOO

In forma più che mai (e con una panza da antologia) il nostro emulo di Elvis è senza dubbio uno dei lottatori più divertenti. Assolutamente mitico quando scaglia contro l'avversario i suoi capelli ultra gomminati.



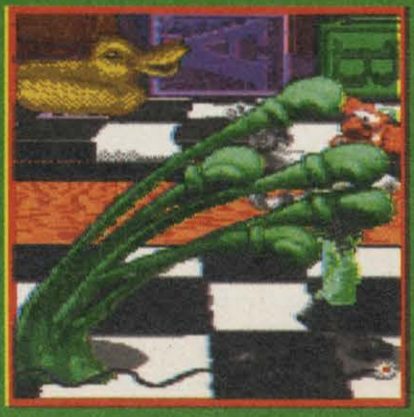
TINY

Tiny è il lottatore più forte di tutta il gioco. Il muscolosissimo wrestler è infatti dotato di alcune tecniche di combattimento veramente micidiali e di una resistenza invidiabile. Bella lì!



BLOB

Il mazzolatore più versatile tra quelli a disposizione. Blob può infatti trasformarsi in tutta una serie di oggetti (ovviamente pronti a colpire gli avversari) quali pugni, stivali e martelli. Assolutamente mitico.



ICKY-BOD CLAY

Icky-Bod Clay assomiglia in maniera impressionante a un vecchio nemico di Scooby-Doo. Si tratta di uno spettro dotato di un ottimo allungo e di una velocità veramente smodata.



BONKER

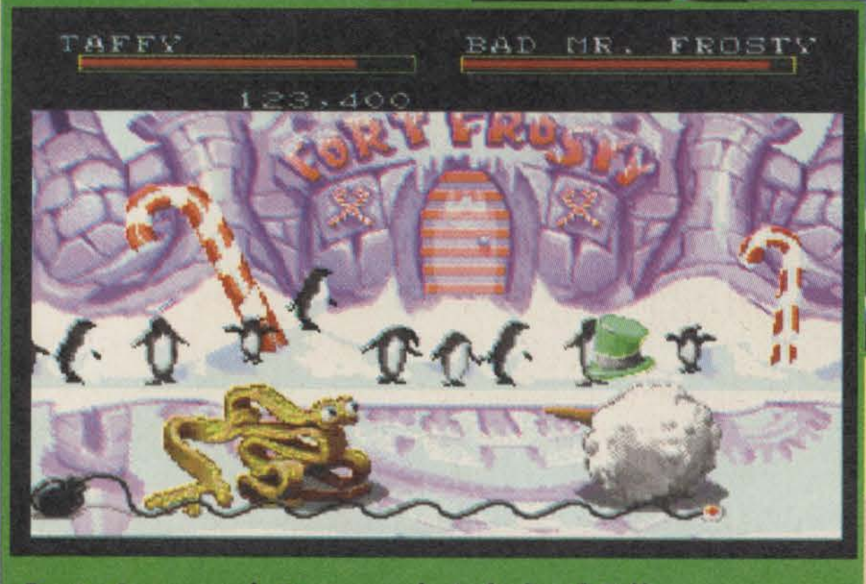
Il buffone del gruppo è uno dei personaggi più insoliti del gioco. Le sue armi sono ovviamente le torte che, nella migliore tradizione circense, vengono lanciate contro il volto dell'ignaro avversario.











Frosty si prepara ad attaccare quel mingherlino di Taffy...



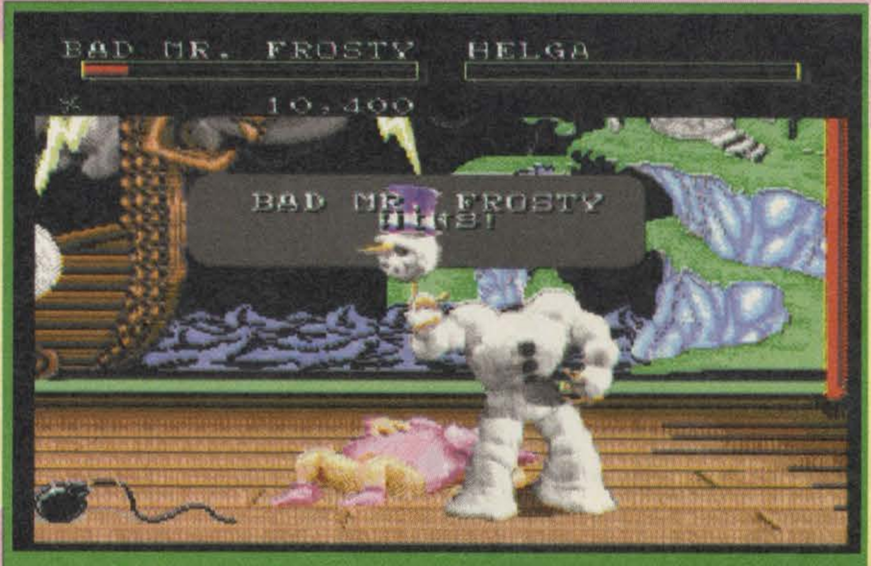
Clay Fighter, il primo picchiamolle della storia del videogioco!

COMMENTO



Beh, mi pare si possa tranquillamente dire che ci troviamo di fronte ad una conversione veramente deludente. Anche se la versione per Super Nes non poteva essere definita un classico, era abbastanza innovativa e discretamente giocabile. Ora su Megadrive la velocità di gioco è sensibilmente diminuita così come sono peggiorate le animazioni e il metodo di controllo. Se a tutto questo aggiungiamo una collisione degli sprite abbastanza discutibile e un livello di difficoltà veramente ridicolo (i vari contendenti computerizzati sono troppo deboli e utilizzano sempre le stesse tecniche) mi sembra abbastanza evidente che **Clay Fighter** non riesce minimamente a competere con tutti i titoli del genere disponibili, **Street Fighter 2** in primis. Insomma, se i due titoli appena citati fossero due pugili (tanto per restare in tema) il "lottatore" della Capcom stenderebbe il suo avversario in meno di un minuto.

End



A quando **C2: Judgement Clay** su Megadrive?

COMMENTO

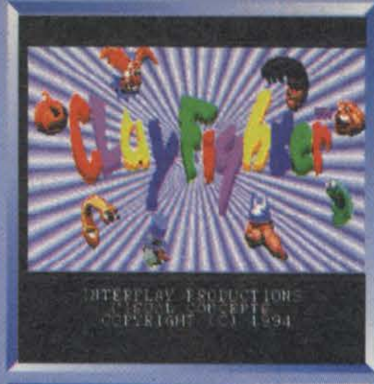


I programmatori dell'Interplay si sono chiaramente dimenticati di qualche aspetto nella conversione di **Clay Fighter** da Super Nes a Megadrive. Il gioco, infatti, manca completamente di velocità, di fluidità nelle animazioni e di una qualsiasi parvenza di difficoltà. I lottatori computerizzati si limitano a compiere quasi sempre le stesse mosse durante l'intero combattimento ed anche il sistema di rilevamento della collisione lascia più che perplessi. L'unico aspetto veramente positivo è il sonoro, con alcune musiche discrete e con frasi digitalizzate che commentano le varie fasi del combattimento, ma è veramente troppo poco. Non mi sembra che ci sia altro da aggiungere se non... Statene alla larga!

Shogun



Blob è senza dubbio uno che martella... Ahahahahah... Bleah...



CASA PRODUTTRICE
INTERPLAY

GENERE
PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

GRAFICA 84
▲ Sprite impressionanti, ben colorati e ottimamente definiti
▼ Qualche frame di animazione in più non avrebbe certo guastato

SONORO 86
▲ Ottimo il parlato che precede ogni incontro, carine le musiche.

GIOCABILITÀ 60
▼ Decisamente scadente a causa di un pessimo sistema di controllo e della collisione degli sprite non perfetta

LONGEVITÀ 54
▼ Troppo facile se giocato contro il computer

GLOBALE 56
Di questa conversione si salvano solo la grafica statica e il sonoro. Statene alla larga, è un consiglio da amico...

Dino Dini's GOAL











Per cosa siamo famosi noi italiani all'estero? Spaghetti, pizza, mafia, amore e... Dino Dini! In effetti il nostro prode quasi-compatriota con i suoi prodotti ha dimostrato che il calcio è sempre una Cosa Nostra! Fin dai tempi in cui sull'Amiga uscì **Kick Off** i prodotti targati DD sono sempre stati il massimo in fatto di simulazioni calcistiche. La saga è proseguita con una serie di miglioramenti ed ha progressivamente conquistato tutti i computer e le console. Di recente però il primato del mitico Dini si è offuscato e i vari **Fifa** e **Sensisoccer** si contendono la supremazia del settore. Poteva Dini rimanere indifferente? Certo che no, così eccolo a convertire per Megadrive la sua ultima fatica per Amiga: **Goal**, ovverosia un concentrato dei concetti base della sua filosofia, portati all'estremo. Lo scorrimento è, come al solito, verticale e immutato è pure il sistema di controllo, con la palla che non ne vuol sapere di rimanere incollata al piede. L'azione è molto veloce e fluida e si può scegliere fra una visuale piuttosto distante, con omini decisamente piccoli, oppure una che zooma sul campo, consentendo di vedere i giocatori in modo più nitido. Anche l'aspetto tattico-tecnico è stato curato particolarmente ed è presente un ottimo menu degli schemi da utilizzare. Come in tutti i prodotti che si rispettino è possibile scegliere fra i diversi tipi di competizioni e di coppe anche se, come accade spesso (anzi sempre) con questi giochi, il massimo del divertimento lo si ottiene giocando con un amico... Ok Simon, si fa un match? Io voglio la Cremo. Come... Non c'è la Cremo? Non se ne può più di queste discriminazioni!



COMMENTO

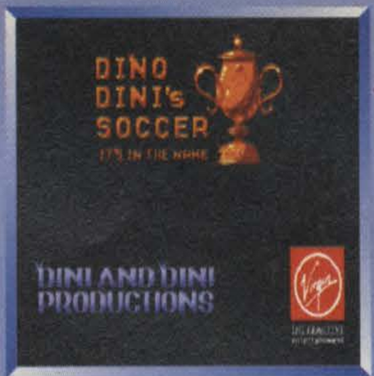


Quando mi capita di provare un nuovo gioco di Dino Dini sono indeciso se stare sull'attenti o se inginocchiarmi sui ceci in segno di penitenza, tanta è la mia stima per questo esimio programmatore. Anche questa volta il creatore di **Kick Off** non mi ha deluso. Non si può certo dire che sia particolarmente fantasioso perché ormai da anni non si dedica ad altro che a sviluppare il proprio concept originale a proposito di simulazioni calcistiche, ma bisogna ammettere che ogni volta riesce a spingersi sempre oltre quelli che sembravano i suoi limiti. **Goal** oltre ad essere un gioco altamente tecnico e che richiede una buona dose di allenamento per essere appreso fino in fondo, è anche una simulazione molto veloce e divertente che vi permette di costruire azioni spettacolari e di cimentarvi in partitoni mozzafiato con i vostri amici. La grafica, come al solito, non è mai niente di eccezionale, ma svolge bene il proprio scopo. La possibilità di scegliere fra la visuale classica e quella che zooma è un optional molto interessante che inserisce un motivo di interesse in più per un gioco già completo e interessante. Non manca praticamente nulla; certo, non ci saranno 3.000 squadre e 20.000 giocatori, ma ce n'è comunque per tutti i gusti e per tutte le competizioni possibili.

Puck







CASA PRODUTTRICE	VIRGIN
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

GRAFICA 64
▲ Ottimo scrolling e interessante opzione di zoom
▼ Sprite carini, ma un po' troppo spartani

SONORO 63
▼ Solo qualche timido effetto, niente in paragone ad altri prodotti usciti in questo periodo

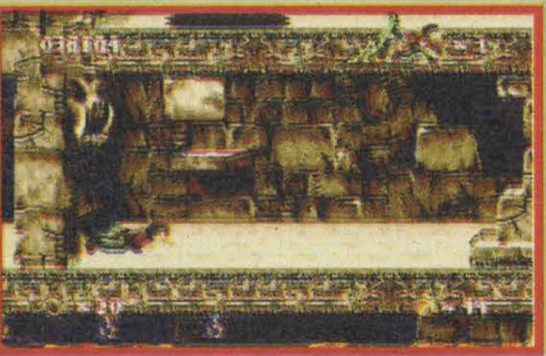
GIOCABILITÀ 90
▲ Veloce e divertente, esattamente quello che si chiede a un gioco di calcio
▼ Non è certo facile padroneggiare il metodo di controllo

LONGEVITÀ 90
▲ Campionati, coppe, ancora campionati, altre coppe... e l'immancabile sfida testa-a-testa per rendere ancora più longevo questo gioco

GLOBALE 88
Il gioco di calcio più veloce che possiate trovare attualmente sul Megadrive. Regge molto bene, e anzi vince, il confronto con **SensiSoccer**



I Belée®
GIOCHI PER VOI
CONSOLLES department®
presents
...PER UN NATALE COI FIOCCHI!
3DO + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 998.000
3DO PAL + J.PARK + CRASH&BURNS = L. 1.098.000
MEGA DRIVE II ITA +2 PAD+RF UNIT = L. 218.000
COMPRA UN MEGA DRIVE AGGIUNGI SOLO L. 30.000 X SONIC O AGASSI TENNIS
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+STARWING = L.258.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S.M.ALL STAR = L.268.000
COMPRA UN SNES E AGGIUNGI L. 25.000 X S. MARIO W. O F. ZERO L. 40.000 X TUTTI E DUE
CASSETTE GAME GEAR 1 PZ. = L. 39.000 2 PZ. = L. 75.000
S.NINTENDO PAL+PAD +SCART+S. FIGHTER 2 T. = L.288.000
FIFA SOCCER 95 ITA X MEGA DRIVE = L. 99.000
GAME GEAR +4 GIOCHI =L. 229.000
MORTAL KOMBAT II X M.D. = L. 105.000 X SNES = L. 138.000
the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS
ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49
ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2
BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5
BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12
FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32
FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passero, 69
GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8
GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44
MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59
MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22
MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19
PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"
PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156
PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87
ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27
SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89
TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b
TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54
TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"
UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a
Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL 02-4222684
VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO
CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES
Questi games li puoi trovare a Milano in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72
Nintendo
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
SEGA®
GAME BOY
Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adestlandia - Milano











PITFALL

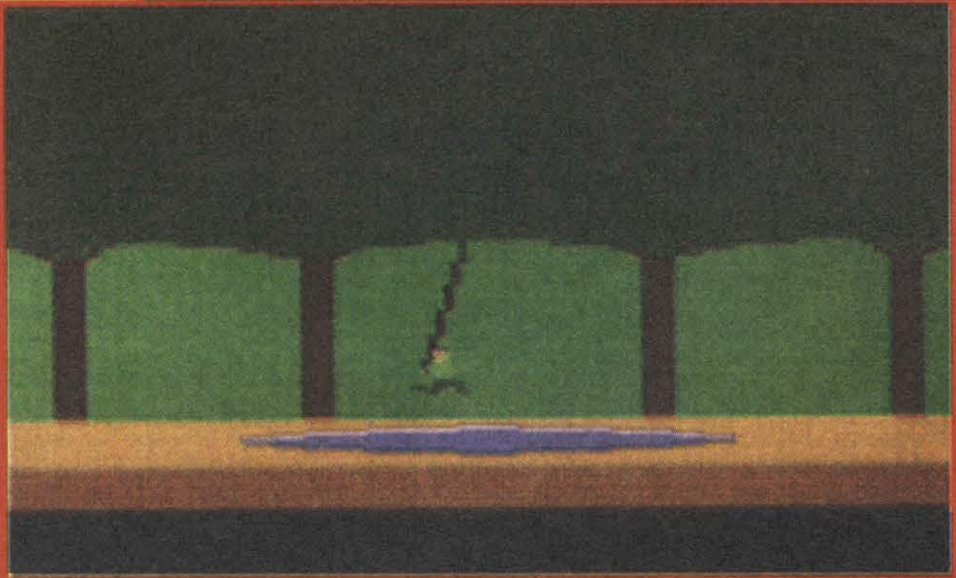
Quanti sono i giochi di piattaforme e gli eroi apparsi negli ultimi mesi sul 16 bit Sega? Abbiamo visto **Sonic** saltellare in compagnia del suo nuovo compagno **Knuckles, Earthworm Jim** e le sue incredibili espressioni, **Dynamite Headdy**, il super opossum **Sparkster, The Lion King** (no comment)... A dire la verità, ci sarebbe da fare una lista lunghissima ma, a parte **Dynamite Headdy** (secondo me il miglior platform mai realizzato), tutti questi titoli sono piccole varianti del medesimo gioco, specie se comparati con un eroe apparso circa dieci anni fa. Egli è, probabilmente, il primo vero protagonista di un gioco di piattaforme mai apparso su una console da casa. Le sue avventure hanno ispirato moltissimi spunti poi ripresi in altri giochi e questo più o meno nello stesso periodo in cui i videogiocatori più sfegatati si divertivano a mangiar pillole con **Pac Man**.

Il personaggio di cui stiamo parlando è Harry Pitfall, protagonista di **Pitfall**, celebre titolo Activision uscito originariamente per Atari VCS 2600 e convertito per tutti i sistemi, console e computer, dell'epoca. Dopo dieci anni, questo personaggio torna finalmente tra noi, o quasi. In questo nuovo Pitfall: **the Mayan Adventure**, infatti, Pitfall Harry scompare misteriosamente e sarà compito del figlio Harry Jr tentare di ritrovarlo all'interno di un misterioso tempio Maya. Detto così sembrerebbe un remake di **Indiana Jones e l'Ultima Crociata**, tranne per il fatto che questo titolo rinchiude al suo interno elementi di tutti i film del famoso ricercatore e molto di più.

Semplicemente **Pitfall: The Mayan Adventure** vi catapulterà in un gioco di piattaforme dove il protagonista, come Indiana Jones, può correre, saltare, arrampicarsi, usare liane, usare la frusta e spianarsi la strada attraverso la foresta ostile. Naturalmente, tutti i livelli del gioco sono cosparsi di creature e trappole che ostacoleranno il nostro eroe durante la sua impresa di salvataggio.

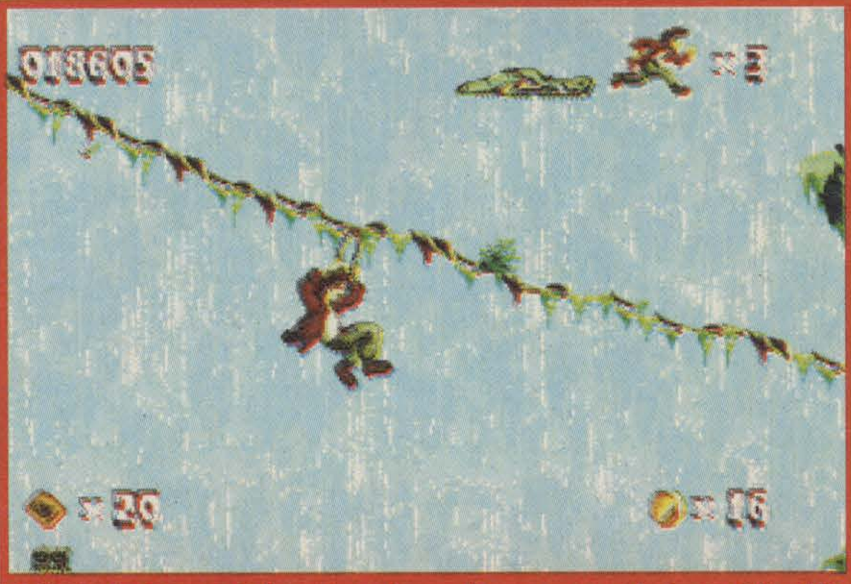
PERSONAGGI E INTERPRETI

Per la realizzazione di **Pitfall: The Mayan Adventure**, l'Activision ha mobilitato i migliori grafici, animatori, musicisti e tecnici del suono reclutati direttamente dagli studi cinematografici di Hollywood. Il risultato è un eccellente gioco di piattaforme, bellissimo da vedere, con musiche favolose e suoni molto suggestivi. Sicuramente è uno dei migliori prodotti mai realizzati dalla Activision che spinge il Megadrive quasi al suo limite ma, soprattutto, è avvincente ed estremamente giocabile. E non è ancora finita: chiunque senta la nostalgia dell'originale per Atari e C64 sarà felicissimo di sapere che l'Activision ha realizzato all'interno di questo sequel una perfetta conversione del vecchio gioco. L'unico problema è che occorre trovarlo cercando in eventuali porte e passaggi segreti durante il gioco.





Ma siamo sicuri che non si chiami **Indiana Jones: the Majan Adventure?**



Adesso faccio un po' di pratica col carrello, ma appena ho un po' di soldi da parte mi compro una tavola da competizione Sims...







Cardillo si inventa le cose. Maledetto gobbo...

COMMENTO

Pitfall non sarà certo il gioco più originale del mondo (anche se bisogna ammettere che resta pur sempre il capostipite dei titoli di questo genere), ma c'è qualcosa di speciale che lo rende irresistibile. Giocare con **Pitfall** è quasi come ritrovarsi personalmente in una giungla ostile piena di insidie e pericoli. L'atmosfera che si viene a creare, infatti, è talmente tesa che viene spesso la tentazione di trattenere il fiato come se dovesse succedere qualcosa all'improvviso. In poche parole, **Pitfall** è divertente da giocare e spettacolare da vedere. Peccato che sia ancora inferiore ad altri titoli del genere. Non so voi ma, personalmente, preferisco titoli più frenetici come, per esempio, **Dynamite Headdy.** De gustibus...

Juza

COMMENTO

Pitfall è estremamente simile a moltissimi altri giochi di piattaforme, in modo particolare alla struttura di **The Jungle Book**, anche se il titolo Activision supera di gran lunga la favola Disney. La cosa esaltante di **Pitfall** è l'estrema interattività con l'ambiente di gioco. Ogni cosa, infatti - scale, leve, pulsanti, rocce, liane, pozze e persino ragnatele - può diventare un elemento determinante per la risoluzione del gioco e c'è sempre qualcosa da fare che impedisce di finire felicemente un livello. In effetti non è molto semplice risolvere i vari enigmi, ma questo non fa che aumentare la giocabilità e la voglia di procedere nel gioco. Tecnicamente parlando, **Pitfall** è grandioso da vedere, con musiche favolose e terribilmente accattivante da giocare. Tuttavia, in termini di qualità, **Pitfall** è, purtroppo, ancora inferiore a prodotti nuovi come **Sonic & Knuckles, Earthworm Jim** e il mitico **Dynamite Headdy**.

Bio Massa



E hi amico, mi sa che hai esagerato con la dieta...



*Ma quando cavolo convertiranno **H.E.R.O** e **Pitfall II**?*





CASA PRODUTTRICE
ACTIVISION

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
AMERICANA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91
▲Un sacco di animazioni e sfondi animati di una qualità impensabile. Ma è veramente un Megadrive?

SONORO 92
▲Effetti sonori molto realistici e ottima colonne sonore che ricordano ritmi musicali di tribù indigene

GIOCABILITÀ 87
▲**Pitfall** è decisamente uno dei giochi più accattivanti che abbia provato nell'ultimo periodo

LONGEVITÀ 85
▲All'inizio è difficile prendere confidenza con i comandi, ma un minimo di esperienza col gioco e anche questo problema scompare

GLOBALE 89
Un grandissimo gioco di piattaforme. Entusiasmante e giocabile, **Pitfall** è sicuramente uno dei migliori titoli mai apparsi sul Megadrive



FUTURA MUSIC CD - PIU DI UN'ORA DI MUSICA, SAMPLES E I VOSTRI DEMO
FUTURA MUSIC
STRUMENTI MUSICALI E NUOVE TECNOLOGIE PER CHI FA MUSICA
OVATION ANNIVERSARY '94 VS TAKAMINE SANTA FE'
INTERVISTE
THOMAS DOLBY
PETER GABRIEL
IN PROVA
ALESIS QUADRASYNTH
GIBSON NIGHTHAWK
ROLAND SDX 330
E-MU VINTAGE
E-MU PROTEUS FX
WANTED!
8 SCHEDE
E' IN EDICOLA!
CON COMPACT DISC
A SOLE L. 12.500
FUTURA MUSIC PLATINUM AWARD
A CONFRONTO
MULTITRACCIA DIGITALI
ALESIS ADAT
FOSTEX RD8
TASCAM DA88
FUTURA PUBLISHING

I GIOCHI PIÙ BELLI PER IL TUO PC

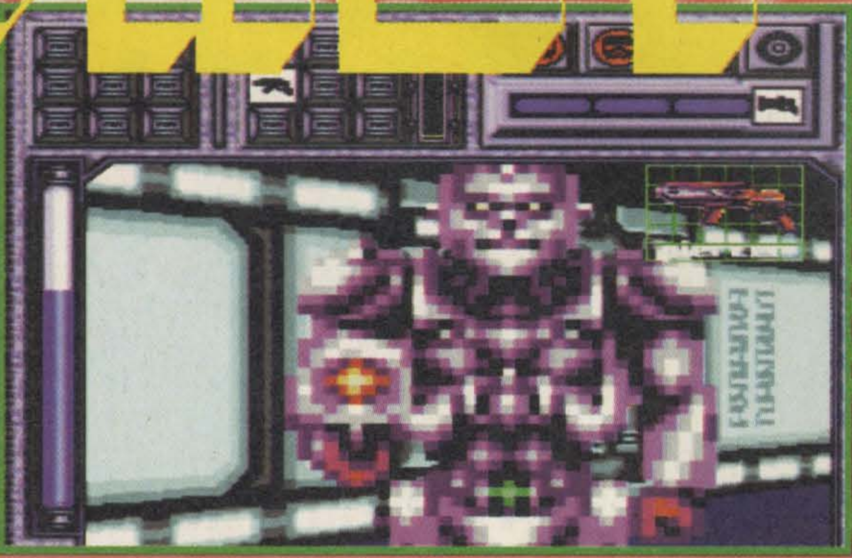


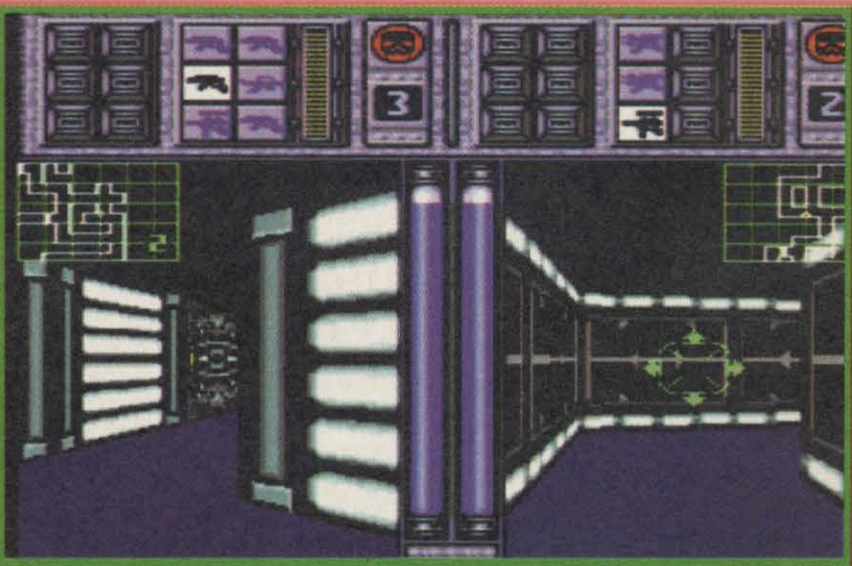
Finalmente i videogiochi più belli del mondo ad un prezzo veramente incredibile. Con sole 19.900 lire potrai vivere le più entusiasmanti avventure per PC. Tutti i mesi 4 nuovi fantastici Big Games ti aspettano. Corri in edicola e raccogli la sfida!

SOFTWARE ORIGINALE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

BLOODSHOT

Qual è il miglior sparatutto in soggettiva mai creato per computer o console? Sicuramente questo rinomato appellativo va dato al grande Doom per ora disponibile solo per PC e, proprio da pochissimo, per il piccolo grande 32X. Ma cosa rende il capolavoro della id tanto grande da vendere milioni di copie in tutto il mondo e da essere ispiratore di un'infinità di cloni? Le sue caratteristiche sono più o meno le stesse di Bloodshot: maciullare tutto ciò che capita a tiro del vostro sputafuoco. Per fare questo avrete a disposizione un pacco così di armi differenti, raccolte spensieratamente nei lunghi e bui cunicoli che "visiterete" nel corso della vostra missione. Ovviamente i suddetti corridoi saranno infestati di esseri che spaziano dal semplice soldatello inoffensivo (o quasi) alla mega-maxi ameba da guerra corazzata, capace di aprirvi in due solo con lo sguardo. In questo Bloodshot (come anche nel simile Zero Tolerance) si respira aria di Doom già dal primo passo negli antri mostruosi e, grazie ai programmatori della Domark, potrete imitare le disperate gesta del disinfestatore di turno, facendovi coinvolgere dall'azione come mai prima d'ora in un connubio di violenza, splatter e tensione. See you later...





In due sarà anche più divertente giocare, ma un maggiore dettaglio grafico non avrebbe certo guastato...



Qualcuno di voi ha visto **Pulp Fiction**?

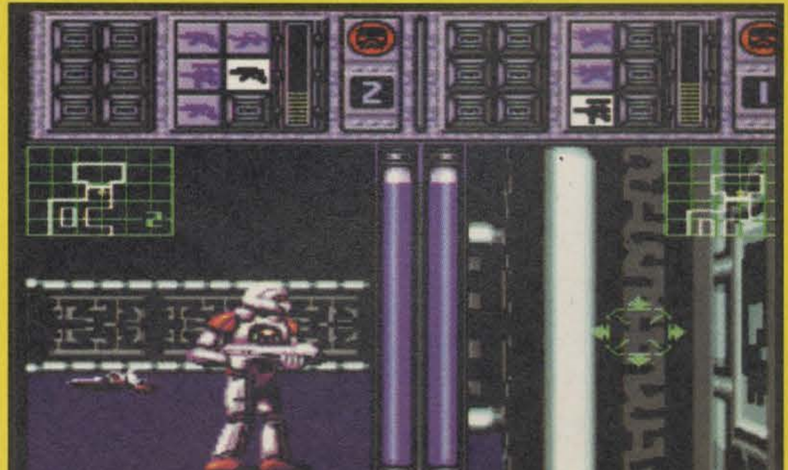


Sarà capitato anche a voi di vedere segnare Di Muzio...

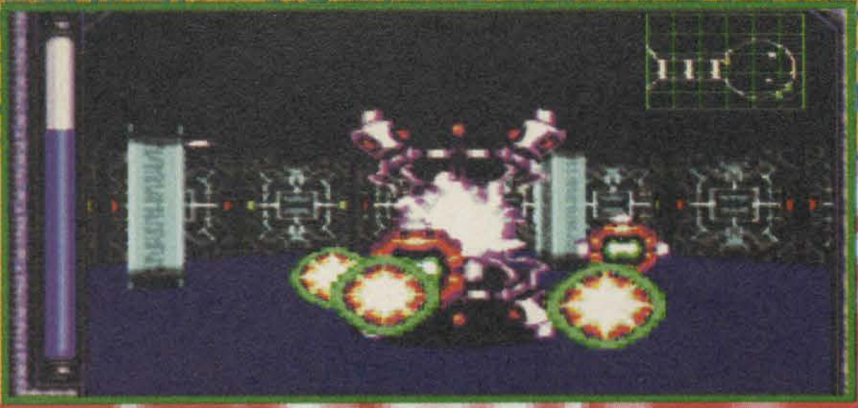


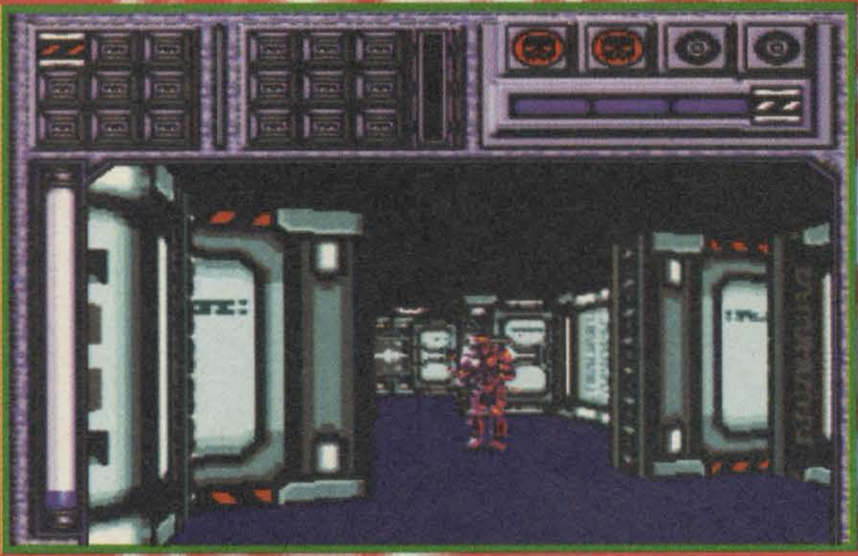
DIE MOTHERF***R, DIE!!!

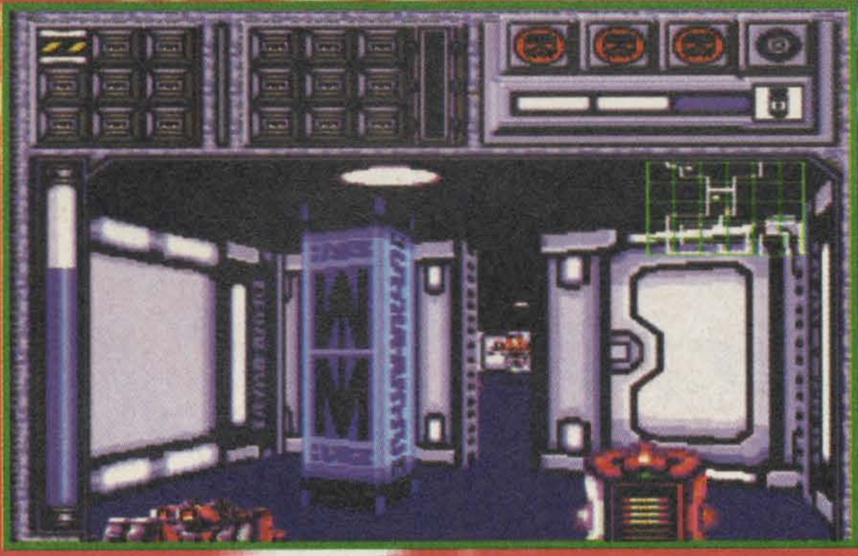
Se avete giocato a **Zero Tolerance**, saprete di certo quanto divertente possa essere blastare i viscidi cattivoni. **ZT** aveva però dei seri problemi che sembrano essere stati risolti dai programmatori bi **Bloodshot**, che hanno cercato di creare un concept e un gameplay originale. Anche qui esiste un'opzione two players in collaborazione e una testa a testa (uno contro l'altro), ma questa volta non vi occorreranno due cartucce con le relative console,

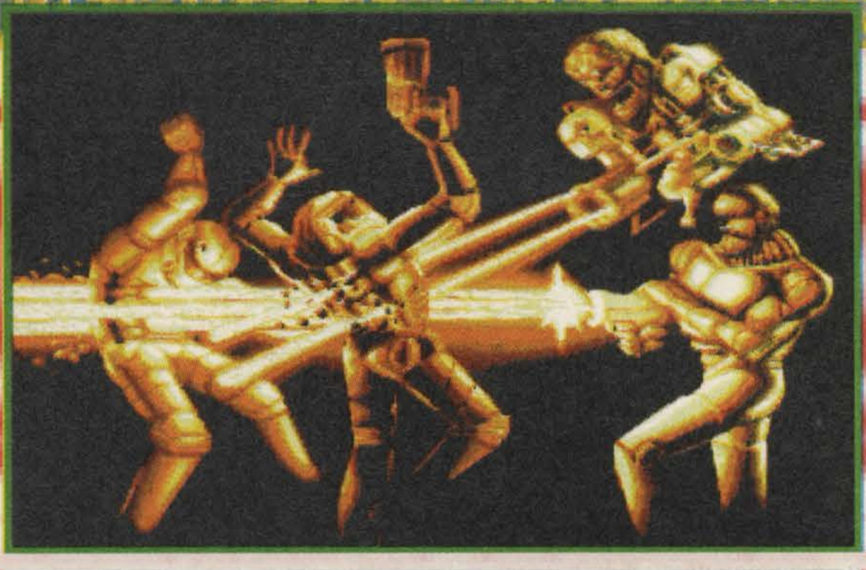


poiché lo schermo di gioco è diviso in un più economico e funzionale split-screen. Altre caratteristiche peculiari di **Bloodshot** sono la presenza dei boss di fine livello andrà ucciso per guadagnare l'accesso alla porta che conduce al livello successivo, ovviamente posta nel punto più remoto dell'astronave. Ah dimenticavo, questa volta combattete nello spazio e la vostra sopravvivenza è legata anche alla quantità di ossigeno presente nelle vostre bombole che una volta esaurito vi mostrerà una candida sequenza di Game Over.











CASA PRODUTTRICE
DOMARK

GENERE
SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1-2

COMMENTO



Ero rimasto sorpreso da quanto **Zero Tolerance** catturasse il giocatore nell'azione, caratteristica importante che purtroppo non è presente in questo **Bloodshot**. Per cominciare non c'è quella quantità di gore e splatter che abbiamo ammirato in **Doom** e **ZT** visto che si uccidono in maggioranza robot inorganici. Seconda considerazione: il 3D dà una sensazione di difficoltà di movimento nei corridoi che non era presente negli altri titoli... Per finire, il sonoro, parte fondamentale per un'ottima atmosfera, é a dir poco raccapricciante: bella storia. Se dovete scegliere puntate su **ZT**, non ve ne pentirete. Anzi, compratevi il 32X con **Doom** che é meglio...

Alex

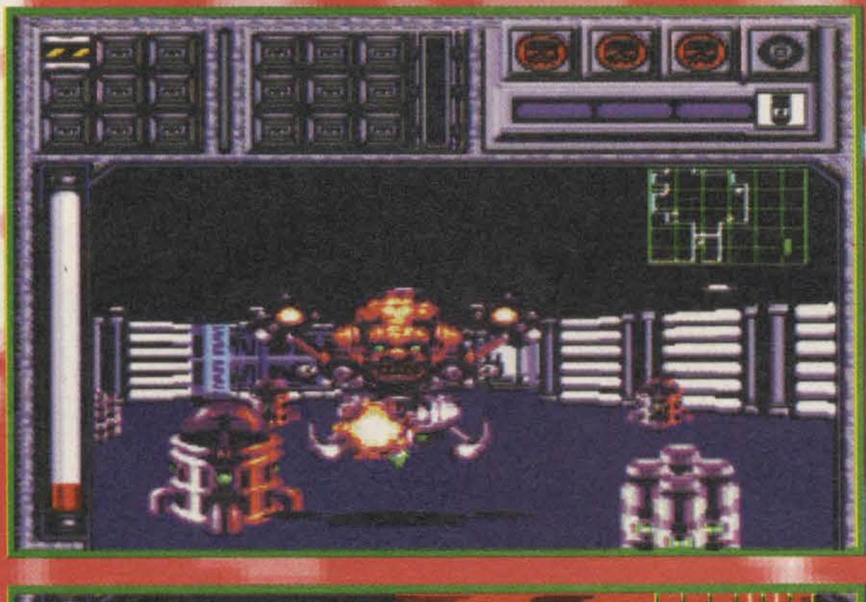
COMMENTO



Dopo aver visto **Zero Tolerance** un paio di mesi fa, abbiamo tutti pensato che quello fosse il miglior clone di **Doom** disponibile sul mercato e ora dopo aver provato **Bloodshot** sono convinto che non riesca ad arrivare ai livelli di divertimento del primo. Entrambi hanno fondamentalmente pregi e difetti, ma penso che quelli di **Bloodshot**, come ad esempio la minor frenesia dell'azione, siano più evidenti. E' vero che c'è una comoda opzione a due giocatori, ma non credo che da sola basti per acquistare il gioco. Se si potessero mischiare le caratteristiche dei due titoli in questione si otterrebbe sicuramente l'avventura definitiva, ma da solo non basta per entrare tra la schiera dei top-games.

Damiano









GRAFICA 69
▼ Gli sprite sono poco definiti e mal animati e i livelli sembrano tutti uguali

SONORO 55
▼ Un bel "no comment" basterebbe a farvi capire quanto si sono sprecati i programmatori avendo a disposizione ben 16 megabit di memoria...

GIOCABILITÀ 88
▲ E' facile prenderci la mano, ma c'è scarsità di livelli e aree bonus...

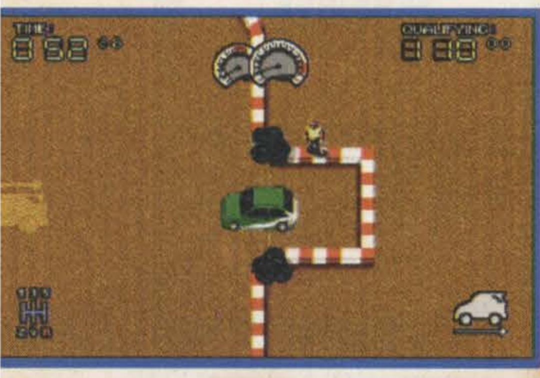
LONGEVITÀ 79
▲ L' inclusione del modo a due giocatori ve lo farà riprendere in mano per molto tempo

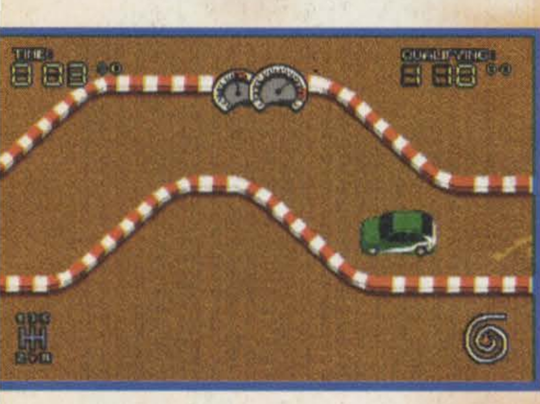
GLOBALE 79
Non brillante come **ZT**, ma nel complesso divertente e longevo















Da quanto tempo non giocate a una gioco di guida davvero realistico? Da molti mesi, probabilmente. Ad eccezione di **Virtua Racing**, simulazione che ha la strana tendenza a ignorare completamente tutte le caratteristiche di una guida realistica, c'è la spaventosa serie di **Out Run** che conferma definitivamente la mancanza di titoli di guida più seriosi. Ora arriva la US Gold con il suo **Power Drive**, chissà se riuscirà ad imporsi sul mercato? Certamente non sarà cosa facile...

Ma parliamo del gioco: la vostra avventura comincia al volante di una utilitaria con cui gareggiare nelle numerose piste sparse per tutto il mondo. Il bello è che questi tracciati non saranno sempre asciutti e sicuri, ma vi capiterà spesso di correre con pioggia, neve, fango e anche di notte. Ci sono diversi tipi di vetture con altrettante caratteristiche e motori, che spaziano dalla Fiat 500 (ugh...) fino ad arrivare alla mitica RS Cosworth, un vero sogno proibito. La grafica non è male per quel che riguarda le vetture, ma scarseggia negli effetti tipo sgommate o incidenti, un vero peccato. Altro difetto (questa volta più grave) è la mancanza del modo a due giocatori e già questo fa sorgere seri dubbi sull'effettiva durata di questo prodotto, minata anche da una giocabilità ridotta all'osso per via dell'eccessivo realismo. Se vi siete divertiti con **Micro Machines 2** (cosa non difficile) e volete provare qualcosa di più realistico potete dargli un'occhiata, ma siate comunque sicuri che non otterrete nemmeno la metà del divertimento del capolavoro della Codemasters...

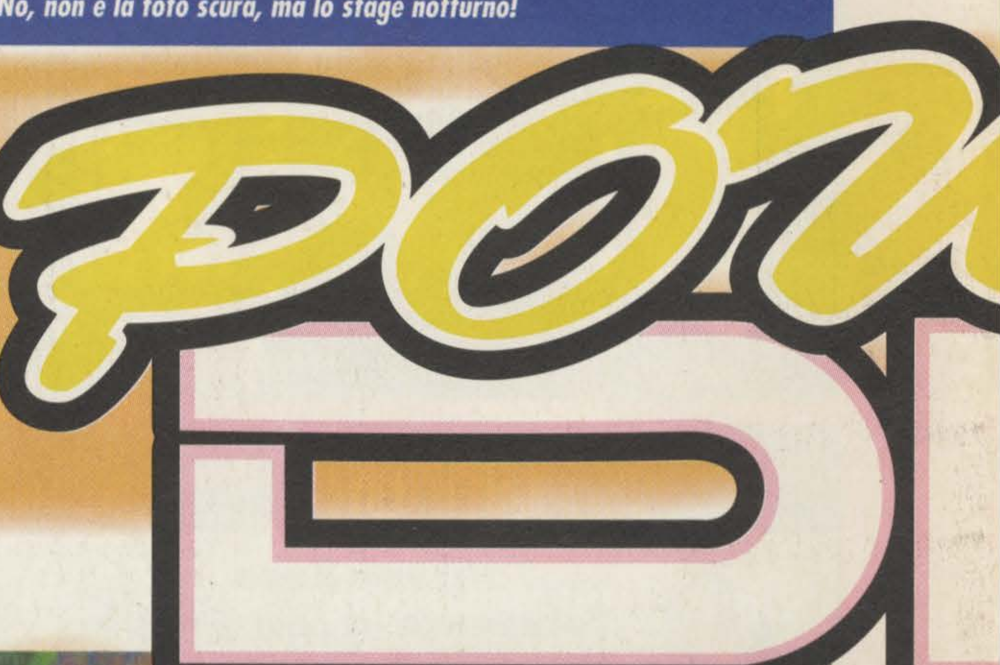


Dunque, io piglierei la Skoda 1100 Abarth 16 valvole...



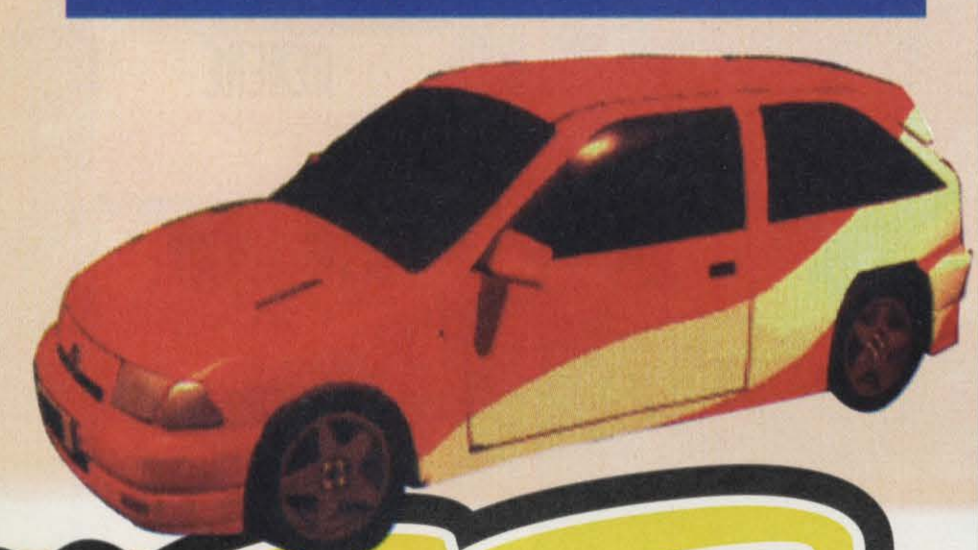
No, non è la foto scura, ma lo stage notturno!







Il rally di Svezia è uno dei più divertenti (e scivolosi...)



COMMENTO



Nononononono... Mi dispiace, ma non concordo assolutamente con quanto affermato dal mio esimio collega. **Powerdrive** è un gran gioco, il cui unico difetto (oltre alla mancanza del modo due giocatori, acc...) è quello di essere di essere troppo pretenzioso. I programmatori infatti hanno cercato di rendere **PD** incredibilmente realistico, ma in questo modo è molto facile perdere interesse nel gioco a causa dell'eccessiva difficoltà. Personalmente, superate le prime partite in cui la frustrazione raggiungeva livelli epocali e una volta presa dimestichezza con i comandi, ho avuto occasione di non divertirmi non poco prendendo le curve in sbandata controllata, imboccando tornanti e controtornanti a manetta e inveendo contro il computer che, detto fra noi, è un vero infame. Se cercate un titolo ultragiocabile sin dalla prima partita **Micro Machines 2** è effettivamente il titolo che fa per voi, ma se preferite il realismo non potete evitare **Powerdrive**.

Simon



CASA PRODUTTRICE
US GOLD

GENERE
SIMULAZIONE

DISTRIBUZIONE
UFFICIALE

VERSIONE
EUROPEA

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 74
▲ Bella, soprattutto le macchine...

SONORO 66
▲ Le musiche sono ok...
▼ ...ma il rombo del motore è particolarmente patetico

GIOCABILITÀ 77
▲ All'inizio sembra giocabilissimo...
▼ ...ma col passare del tempo vi accorgerete del contrario

LONGEVITÀ 70
▼ La mancanza del modo a due giocatori e i controlli frustranti limitano la durata di questa cartuccia

GLOBALE 78
Divertente, ma **Micro Machines 2** è molto meglio

COMMENTO



Quando ho sentito che questo gioco era in fase di programmazione, pensavo che i programmatori avessero in mente un racing game fatto completamente in 3D. Sfortunatamente mi illudevo che il risultato fosse migliore di **Micro Machines 2** e che in più ci fossero anche macchine di dimensioni maggiori. Effettivamenta ci sono un sacco di tracciati, varie opzioni e vetture, ma è la giocabilità in sé che ha seri problemi. Il controllo della vettura in particolare è un vero e proprio incubo visto che va in dérapage e perde aderenza (e controllo) ad ogni curva nelle piste bagnate, e per di più va pure piano. Tra l'altro manca l'opzione a due giocatori, mentre gareggiando da soli la noia prenderà presto il sopravvento. In conclusione... Meglio **Micro Machines 2**.

Damiano

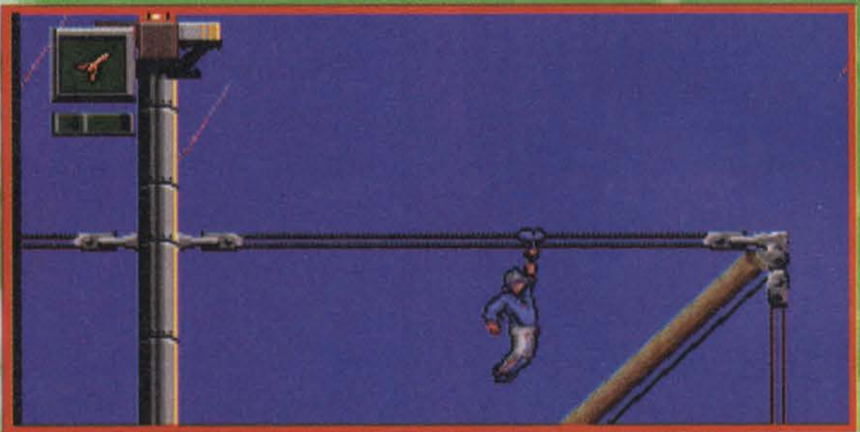


Ehi, ma non c'è nessuno in questo deserto... Ahahahah... Bleh...













Jurassic Park è risorto! E questa volta fa sul serio... Scherzi a parte, questa nuova versione dell'originale JP promette davvero bene. Nei panni del Dr. Grant o nelle squame del Raptor dovrete superare una moltitudine di livelli ambientati in diverse locazioni dell'isola Nebular cercando di sopravvivere sino alla fine. Gli stage sono molto più vari e dettagliati che nel primo episodio, l'azione è più frenetica e veloce grazie alla struttura più "shootemuppistica" e blastatrice, ed infine l'aggiunta di piccoli dettagli quali il maggior numero di armi rendono finalmente questo titolo degno di nota. Il sonoro svolge la sua parte egregiamente con una colonna sonora d'atmosfera e con un bagaglio di FX davvero ben realizzati. Concludo dicendo che a prima vista **Jurassic Park Rampage Edition** può sembrare identico al primo, ma col proseguire dei livelli ci si accorge di quante migliorie siano state incluse nel programma, facendo risultare il tutto molto più piacevole e duraturo. Bye...

JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1





COMMENTO



Di certo posso affermare che il primo **JP** non era il massimo per quel che riguardava la giocabilità e tutto il resto, così pensavo di stare alla larga da questa nuova versione. Beh, mi sono ricreduto... Sono rimasto soprattutto sorpreso dalla qualità di questa cartuccia, che si basa sulla sfida più accentuata del predecessore, sulle animazioni più accurate e sull'azione davvero frenetica. Se avete già **Jurassic Park** non vi conviene buttarvi su questa "release" che ci assomiglia per molti versi, ma se non avete né uno, né l'altro allora accattatevi tranquillamente l'ultimo.

Damiano

GRAFICA 80
▲ Alcuni fondali sono superlativi e la maggior parte degli sprites è animata alla grande

SONORO 85
▲ Una buona raccolta di ruggiti vari e un'ottima colonna sonora assicurano la giusta atmosfera

GIOCABILITÀ 80
▲ E' facile cominciare ed è difficile staccarsi: JPRE prende di brutto

LONGEVITÀ 87
▲ Un gran numero di livelli e una discreta difficoltà assicurano una buona longevità

GLOBALE 80
Non é il migliore del suo genere, ma se la cava decentemente...





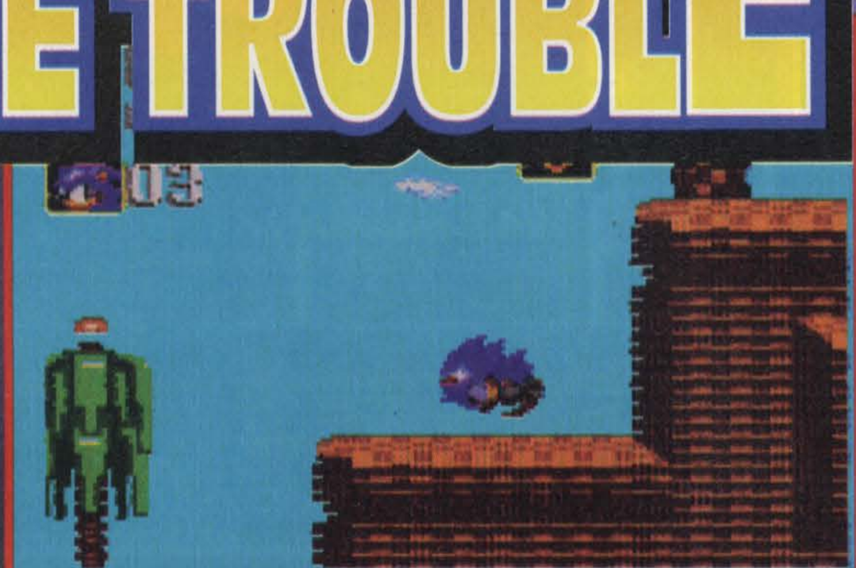


SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE





Da piccolo ero bravo agli anelli, ma adesso me la cavo meglio alla sbarra...



Dai Sonic, non t'abbattere così!







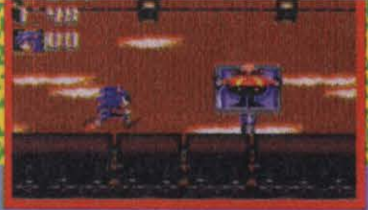
Mr Knuckles, dopo essere stato il principale antagonista di Sonic sul Megadrive, approda finalmente sul portatile di casa Sega. Infatti il dottor Robotnik lo ha assoldato (più che altro lo ha imbrogliato) per sconfiggere definitivamente il porcospino blu dopo l'ultima disfatta (avvenuta in **Sonic Chaos**) e per conquistare definitivamente gli Smeraldi del Chaos, fonte di incredibili poteri che lo potrebbero rendere padrone del mondo. Il gioco trae notevole ispirazione (soprattutto nella grafica, come appare evidente nei livelli ambientati nella giungla, nell'acqua e sul ghiaccio) dal terzo episodio prodotto sul Megadrive, tanto che **Sonic Triple Trouble** potrebbe quasi esserne considerato una conversione. E' invece leggermente cambiato il lay-out dei livelli, che sono comunque caratterizzati, ancora una volta, dalla possibilità di arrivare alla fine dello stage seguendo varie strade. Diversa è anche la posizione dei nemici e lo schema bonus, che non è più ambientato su una sfera, come accadeva nella versione per la console a 16-bit. L'aspetto più interessante è senza dubbio la grafica, caratterizzata da sprite di dimensioni veramente notevoli (nettamente superiori a quelle dei precedenti episodi) e con delle animazioni sempre più fluide. Purtroppo, come accadeva in **Sonic Chaos**, **Triple Trouble** è veramente troppo facile da finire. Il problema è che, per mantenere una elevata velocità di gioco i programmatori hanno deciso di inserire un numero veramente esiguo di nemici ed è proprio per questo motivo che un qualunque videogiocatore dotato di un minimo di abilità ed esperienza in questo genere di titoli non troverà nessuna difficoltà nel superare tranquillamente tutti i livelli. Un vero peccato...

KNUCKLES

Anche in questo episodio il principale aiutante del dottor Robotnik e Knuckles, un simpatico animaletto (non molto sveglio, a dire la verità) che è stato furbamente ingannato dal malefico dottore. Infatti Robotnik è riuscito a raggirare



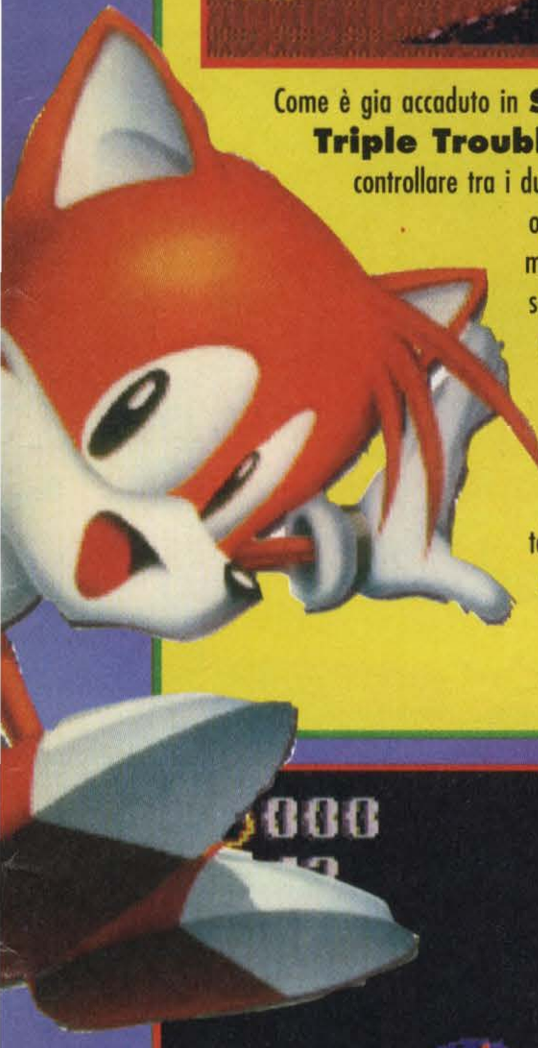
Knuckles, che era il guardiano degli Smeraldi del Chaos sul pianeta Mobius, facendogli credere che Sonic è un personaggio malvagio e che vuole rubare i preziosi gioielli. Proprio per questo motivo, al termine di ogni livello il porcospino dovrà affrontare Knuckles e cercare di fargli comprendere la verità. Proprio un mestiere ingrato quello dell'eroe dei videogiochi, eh?





SONIC O TAILS?





Come è gia accaduto in **Sonic Chaos**, anche in **Sonic Triple Trouble** è possibile selezionare il personaggio da controllare tra i due disponibili, Sonic o Tails. I due eroi, che ora sono dotati di un super turbo che gli permette di raggiungere velocità veramente smodate, non si differenziano solamente graficamente, ma ognuno è dotato di particolari caratteristiche che lo rendono più adatto a superare particolari fasi di gioco. Stranamente, trattandosi di un gioco che ha come protagonista Sonic, è molto più facile progredire nell'avventura utilizzando Tails che, essendo dotato della capacità di volare, può superare facilmente alcuni punti dei livelli veramente ostici.



Oh, che bello rimbalzare come un imbecille di qua e di là...

BONUS E OGGETTI VARI

Come in tutti gli episodi di **Sonic** i numerosi oggetti che il porcospino può raccogliere sono inseriti all'interno di televisori. E' possibile trovare vite, scudi di energia, invincibilità e anelli (ogni cento si ottiene una vita). Inoltre, se trovate (e distruggete) un televisore che contiene uno smeraldo, verrete subito catapultati nel bonus stage. Questo non ha nulla a che vedere con quello (molto particolare e spettacolare) disponibile nella versione Megadrive, ma è comunque ottimamente realizzato e utile, visto che permette di raccogliere una notevole quantità di anelli e vite. Oltre a poter raccogliere questi oggetti Sonic può, in alcuni livelli, utilizzare dei particolari mezzi di trasporto (è questa l'unica vera novità del gioco) quali carrelli minerari, bolle d'aria oppure sottomarini.

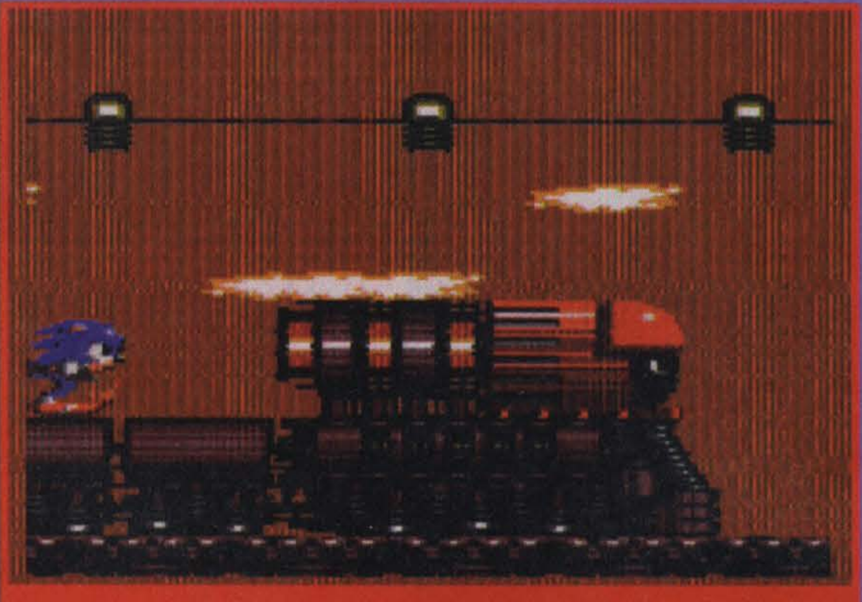


COMMENTO



Sonic Triple Trouble ha tutti i pregi e i difetti del suo predecessore, **Sonic Chaos**. I pregi sono indubbiamente la grafica, veramente eccellente, che trae notevole ispirazione da **Sonic 3** su Megadrive e la giocabilità, tipica dei titoli dedicati al porcospino blu. Tuttavia, come accadeva per **Sonic Chaos**, il gioco è troppo facile. Personalmente sono arrivato al termine dell'avventura in un paio di ore, e penso che tutti i giocatori più esperti non impiegheranno molto di più. **STT** è un gioco abbastanza divertente, consigliato a tutti quelli che non hanno mai provato un gioco di **Sonic**, oppure alle persone che vogliono avere tutti i giochi aventi come protagonista la mascotte della Sega.

End



Il locale per Emerald Zone è in partenza al binario dodici...

COMMENTO



L'uscita di un nuovo gioco di **Sonic** dovrebbe rappresentare una lieta novella per i possessori di Game Gear, ma sembra che il nostro amato porcospino sia entrato in una sorta di crisi, crisi già evidenziata nell'ultimo prodotto a lui dedicato su Megadrive: **Sonic & Knucles**. Non è presente infatti alcun elemento particolarmente innovativo e anche se ci troviamo di fronte al miglior gioco (tecnicamente parlando) disponibile per questa console, ne sono rimasto abbastanza deluso. Sembra infatti di giocare a **Sonic Chaos** con una grafica diversa! Insomma, l'originalità non è proprio zero, ma poco ci manca. Se a tutto questo aggiungiamo il fatto che il livello di difficoltà è scandalosamente basso mi sembra chiaro che, anche se amate i giochi di **Sonic**, potreste rimanere notevolmente delusi da questo titolo.

Shogun



CASA PRODUTTRICE
SEGA

GENERE
PLATFORM

DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE

VERSIONE
GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 91
▲ Sprite di dimensioni notevoli e ottimamente animati. Discreti anche gli sfondi

SONORO 75
▲ Le musiche svolgono discretamente il loro compito

GIOCABILITÀ 82
▲ Giocabile come tutti i platform game dedicati a Sonic
▼ I nemici sono poco numerosi

LONGEVITÀ 60
▼ Troppo facile. E' possibile arrivare alla fine in un paio di partite

GLOBALE 71
Il titolo più deludente tra tutti quelli realizzati con il porcospino blu. Tanta grafica e poco altro



OK, ragazzi, Natale è vicino: chi di voi mi regala un Saturn? Su, non dite che non me lo merito: con tutti i trucchi e le soluzioni che vi ho elargito finora! Per non parlare delle emozioni che vi ho regalato quando un trucco si è rivelato del tutto inefficace! Okay okay, just kidding, stavo solo scherzando... nel senso che mi accontenterò di un Mega 32! Come dite? Siete disposti soltanto a darmi un calcio in bocca? No grazie, non ci tengo particolarmente ad averlo. E va bene, mi arrendo: niente Saturn e niente Mega 32. Potreste almeno inviarmi qualche bel trucco con biglietto d'auguri allegat... aaarggh, d'accordo: solo i trucchi! Ma quanto siete difficili!
Beh, finiamola con questo demenziale quanto improduttivo monologo e veniamo al dunque. Ehm... scusate, ma di che cosa si parla in questa rubrica... ah già, i trucchi! Beh, che dire? Come al solito ce ne sono tanti e per tutti i gusti. Punto e basta. Beccatevi l'indirizzo a cui inviare i vostri contributi e gli auguri di Natale, che io vado a controllare il termometro: credo di avere la febbre (no, è che sei andato completamente fuori di melone! - il resto della Redazione).

Mega Console - Megatrix
c/o Futura Publishing
Via Edolo 29
20125 Milano

A cura di Fabio D'Italia

ALADDIN
GAME GEAR
Invincibilità

Nella schermata dove vanno inserite (vedi scritta "Enter Password") le password, scrivete le lettere A, I, Q e Y. Il gioco sarà così molto più facile... forse anche troppo!



PUGGSY CD
MEGA-CD
Codici

Finalmente qualcosa di buono anche per la versione su ciddì, grazie all'amico **Paolo Di Lernia** (domicilio sconosciuto)! Infatti, inserendo il seguente codice...

600 276 107
304 215 663
031 356 534

...avrete tutti e cinque i guardiani sconfitti, l'accesso a quasi tutti i livelli (cinquanta su cinquantuno!) e quello a tutte le scorciatoie. Il livello mancante è uno di quelli segreti, il "Pugs in Space", che si trova alla Splinter's Town. Se lo trovate (e non è difficile), scoprirete una vita extra.
Se invece volete il massimo, inserite...

123 765 444
177 075 537
457 337 735

...e poi andate alla Piramide Azteca: scoprirete una decina di altri livelli segreti (e anche una nuova serie di "cheats", attualmente però ancora indecifrata).



CHAOS ENGINE
MEGADRIVE
Codici dei Mondi

Caotici di tutto il mondo, esultate! Quello che segue è un elenco di password con le quali potrete accedere a qualsiasi stage del gioco, sia nelle partite in solitario che nel doppio:

PARTITE IN SINGOLO

Mondo 2
Gentleman e Mercenary
Password: Y25RMW536YZL

Mondo 2
Thug e Navvie
Password: YKLSLTL4S1#M

Mondo 3
Navvie e Preacher
Password: 2T2ZMM2BBN35

Mondo 4
Brigand e Gentleman
Password: #YRSOF4W3VDN

Mondo 3
Preacher e Navvie
Password: T2YGH9QQ#236

Mondo 2
Preacher e Navvie
Password: P#QQ7Q7PVBM

Mondo 4
Gentleman e Preacher
Password: P2MG2L73RRQMS

PARTITE IN DOPPIO

Mondo 2
Mercenary e Brigand
Password: 2X#2KFYPS21Z

Mondo 4
Brigand e Navvie
Password: #DZ2ZD79YJ74

Mondo 3
Thug e Navvie
Password: K952SYW7G5Z1

Mondo 3
Gentleman e Brigand
Password: PD1D8LQ469LT

Mondo 2
Preacher e Mercenary
Password: #NYY27OTP51X

Mondo 4
Mercenary e Preacher
Password: #WRCKT#MZX6B

Mondo 4
Gentleman e Preacher
Password: P1MCYV#O7HGV





ROAD RASH 2
MEGADRIVE
Password

Ecco un altro contributo da parte di Alessandro e Mario (di provenienza ignota), cui si deve anche un cheat per Fatal Fury 2 pubblicato in qualche altro angolo di questa rubrica: per iniziare la gara dal 5° livello con la moto WILD THING 2000, non dovrete fare altro che digitare la seguente password:

29N1 5V07

INCREDIBLE HULK
MEGADRIVE USA
Mosse Supplementari

Malgrado non disponga mai di una camicia (eccetto ovviamente quando ridiventa Bruce Banner), il gigante verde della Marvel dimostra di avere comunque qualche asso nella manica; eccovi infatti alcune mosse che non sono state incluse nel libretto delle istruzioni...

Mosse Speciali:
- **Ceiling Smash:** afferrate il nemico, quindi premete SU e B contemporaneamente.

Mosse esclusive di Hulk:
- **Pile Driver:** afferrate il nemico, quindi premete A e B contemporaneamente.
- **Jump Stomp:** premete B e quindi GIU' durante il volo.
- **Shoulder Charge:** rivolti a sinistra, premete SINISTRA, SINISTRA, C, SINISTRA.



FATAL FURY 2
MEGADRIVE
Giocare con i 4 boss finali

Secondo quanto ci hanno riferito **Alessandro** e **Mario**, due lettori di origine non precisata (damn!), per selezionare i quattro boss finali nel modo a un giocatore, non dovete fare altro che andare alla schermata di selezione dei personaggi e tenere premuti contemporaneamente START e GIU' per qualche istante; apparirà subito uno dei quattro tarpani in questione. Per avere gli altri tre, occorrerà premere a destra e a sinistra. Sarà quindi possibile, ora, scegliere tra 12 personaggi.

ROAD RASH
GAME GEAR & MASTER SYSTEM
Codici di Accesso

Livello 2:
34531 00NK1
010IP 22CC0
Moto: Shuriken / Denaro: $7,560

Livello 3:
11151 02121
105R4 33653
Moto: Kamikaze / Denaro: $20,820

Livello 4:
51111 059G1
004L0 47VHE
Moto: Diablo / Denaro: $54,240

Livello 5:
11101 07100
10HBC 57099
Moto: Diablo / Denaro: $72,240

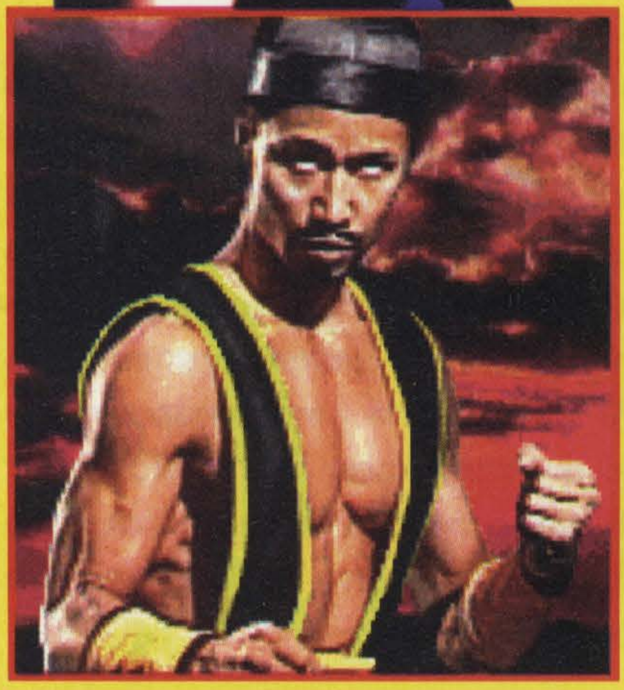




MORTAL KOMBAT II
MEGADRIVE USA
Selezione dei Personaggi a Caso



Per avere la possibilità di controllare un personaggio scelto a caso dal computer, fate quanto segue. Accendete la console, quindi andate alla schermata per la selezione del personaggio (quella cioé con i "santini" dei combattenti disposti a scacchiera e la scritta "Choose Your Fighter"). Poi, premete SU e START simultaneamente. Ora sarà il computer a scegliere per voi il vostro personaggio. Questo trucco può essere effettuato sia per le partite in singolo che per quelle a due.





FATAL FURY 2
MEGADRIVE
Cambio di Colore

Volete combattere indossando colori diversi dai soliti? Allora, durante la visualizzazione del logo della Takara, premete GIU', diagonale BASSO-SINISTRA, SINISTRA, diagonale BASSO-SINISTRA, DESTRA e Y, il tutto con estrema celerità. Selezionate quindi il personaggio che volete usare. Ora, tenendo premuti insieme START e B, spostate il joypad per cambiare colore. Ma non è tutto: queste alterazioni cromatiche interesseranno persino le mosse degli stessi personaggi!



JUNGLE BOOK
MEGADRIVE USA
Codici

Eccovi una serie di codici mediante i quali potrete fare praticamente di tutto. Ognuno di essi va inserito attivando la pausa durante la partita e premendo tasti e direzioni elencati. Non lasciatevi ingannare dagli spazi che abbiamo inserito: servono solo a rendere più agevole la lettura.

Legenda:

U = SU	L = SINISTRA
D = GIU'	A = TASTO A
R = DESTRA	B = TASTO B
	C = TASTO C

UUDDLRLRBA: Resetta il timer e riporta la quantità di tutte le armi ai valori massimi
BAAB BAAB ABBA ABBA: Per saltare al livello successivo
CAABCAA: Per recarsi direttamente dal boss dei serpenti con 1 vita
BALUU: Per trasferirsi allo stage di Baloo con 1 vita
RADBAD: Per giungere al cospetto del boss delle scimmie con 1 vita
LUALUA: Per giungere al cospetto del boss degli orangutan con 1 vita
ACACACACBBBB: Per giungere al cospetto dell'ultimo boss (Khan) con 1 vita.
BAD CAR LARD: Per visionare il finale del gioco.
ABBA CABB: Per modificare la palette (e ricominciare dall'inizio del livello)
LARD BALL CRUD: Per mettere sottosopra tutti gli sprite.

FATAL FURY 2
MEGADRIVE USA
Boss Sottocontrollo nel Modo Arcade



Quando appare il logo della Takara, fate DESTRA, GIU', DESTRA, GIU', GIU', SINISTRA e B. Se tutto ciò è stato fatto correttamente, sarete in grado di scegliere uno qualsiasi degli ultimi boss nel modo di gioco "Arcade". Questa operazione va effettuata con estrema rapidità e talvolta richiederà un paio di tentativi. Purtroppo non c'è alcun effetto sonoro che indichi la riuscita del cheat e i boss non appariranno a meno che non premiate verso destra quando l'ultimo personaggio è visualizzato.

REBEL ASSAULT
MEGA-CD
Password

Il Ribelle genovese Luca Garzia ci ha fornito tutte le password del gioco per i settaggi di difficoltà Easy e Normal. La Forza è potente in quest'uomo!

	Easy	Normal
1) Addestramento nel Campo di Asteroidi	BOSSK	BOTHAM
2) Pianeta Kolaador	ENGRET	HERGLIC
3) Attacco dell'Incrociatore Imperiale	RALRRA	LEENI
4) Attacco su Tatooine	FRIJA	THRAWN
5) Inseguimento tra gli Asteroidi	LAFRA	LWYLL
6) Assalto dei Camminatori	DERLIN	MAZZIC
7) Truppe d'Assalto Imperiali	MOLTOK	JULPA
8) Cargo Ribelle	MORAG	MORRT
9) Addestramento su Yavin	TANTISS	MUFTAK
10) Attacco dei Caccia TIE	OSWAFL	RASKAR
11) Superficie della Morte Nera	KLAATU	JHOFF
12) Cannoni di superficie	IRENEZ	ITHOR
13) Relé di Potenza	LIANNA	UMWAK
14) Canalone della Morte Nera	PAKKA	ORLOK
15) Finale	NORVAL	NKLLON

Luca Garzia - Genova



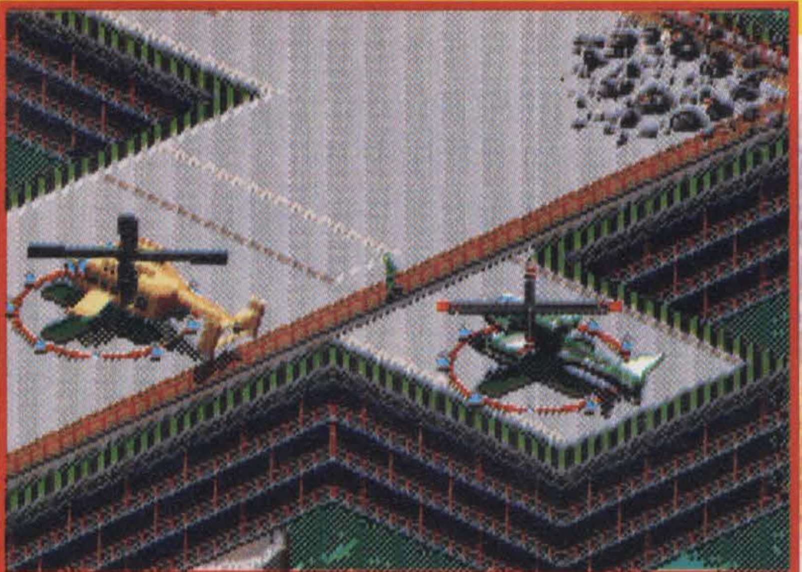


URBAN STRIKE
MEGADRIVE
Password

Alessandro Bandera, un lettore di Busto Garolfo (MI), è stato così gentile da fornirci il primissimo contributo per quel che concerne il terzo gioco della saga elicotteristica targata EA. Prendete esempio, oltre a prendere nota!

1 - CRSNG3MKB63
2 - 9B63JCN3XCP
3 - NDRJ7TXLMTF
4 - L3TZBP7CBPT
5 - GM4YHLWVBPT
6 - WVC93MVZ7F3



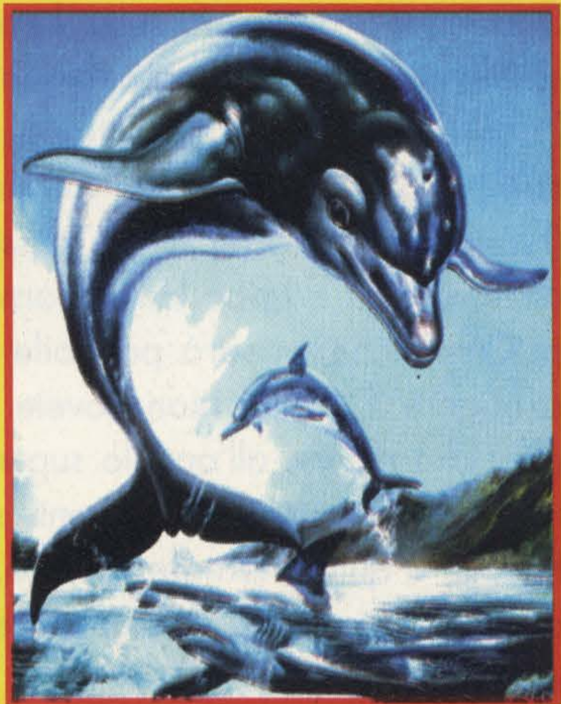




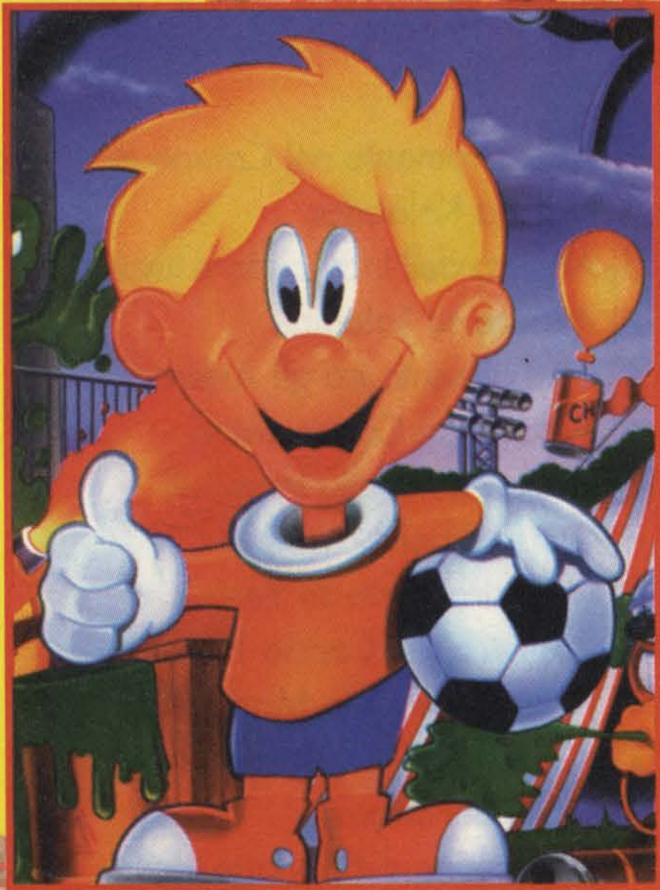
ECCO THE DOLPHIN
MASTER SYSTEM
Codici dei Livelli

Cuccatevi questi codici e... acqua in bocca!

1 - QFFUB
2 - QJJEC
3 - WNVKD
4 - UCERJ
5 - KNVAF
6 - CKRMG
7 - CKJWH
8 - MYISJ
9 - YUKOV
10 - GSCQM
11 - UYPKC
12 - YAPOW
13 - QWQCK



MARKO'S MAGIC FOOTBALL
MEGADRIVE
Codici



Di "magic" questo platform a tema calcistico ha ben poco, tuttavia non è da escludere che a qualcuno piaccia e quindi sia interessato ad avere i seguenti codici...

The Cellars:	**HAUNTING**
The Sewers 2:	**GUNGETNK**
Suburbia 3:	**TRAFFIC**
The Forest:	**ELF**
The Forest 2:	**BARREL**
Toy Factory:	**WINDUP**

VALIS III
MEGA-CD
Trucchi Vari

Premendo simultaneamente A, B, C e START entrerete in una simpaticissima schermata "superdeformed" di Sound Test. Premendo simultaneamente, invece, A, B, C, SU e START potrete scegliere il livello da cui partire. Attenzione, però, perché quest'ultimo trucco non sempre funziona al primo colpo. Si può tentare anche fino a tredici volte prima che si attivi! Parola di Paolo Di Lernia (again!).

JUNGLE STRIKE
MEGADRIVE
Hovercraft? No, grazie!



Di norma, per passare sotto il ponte del livello Sub-Hunt è necessario l'uso dell'hovercraft. Tuttavia, se completate le prime due missioni (Navy Seals e Power Grid), passate all'hovercraft e in un lampo tornate al Comanche, vi sarà possibile distruggere il ponte! Non dovete far altro che recarvi all'angolo superiore dello schermo, colpire il ponte sette volte e quindi tornare indietro. A questo punto potrete completare il resto della missione con l'elicottero.

MORTAL KOMBAT II
MEGADRIVE
Consigli Vari

Per eseguire la Fatality in cui scaraventate l'avversario nella pozza d'acido, tenete premuti insieme B e C mentre eseguite un uppercut sul malcapitato. Per chi usa il joypad a sei pulsanti, invece, tenete premuti il tasto del pugno basso e quello del calcio basso mentre eseguite un uppercut sull'avversario. Per veder ricadere sul pavimento il cadavere dell'avversario conficcato nelle punte sul soffitto nello stage del ponte verde, dovete premere ambedue i joypad verso il basso. Le sequenze illustrate valgono per tutti i personaggi. Per fare apparire i personaggi nascosti, invece, fate quanto segue:

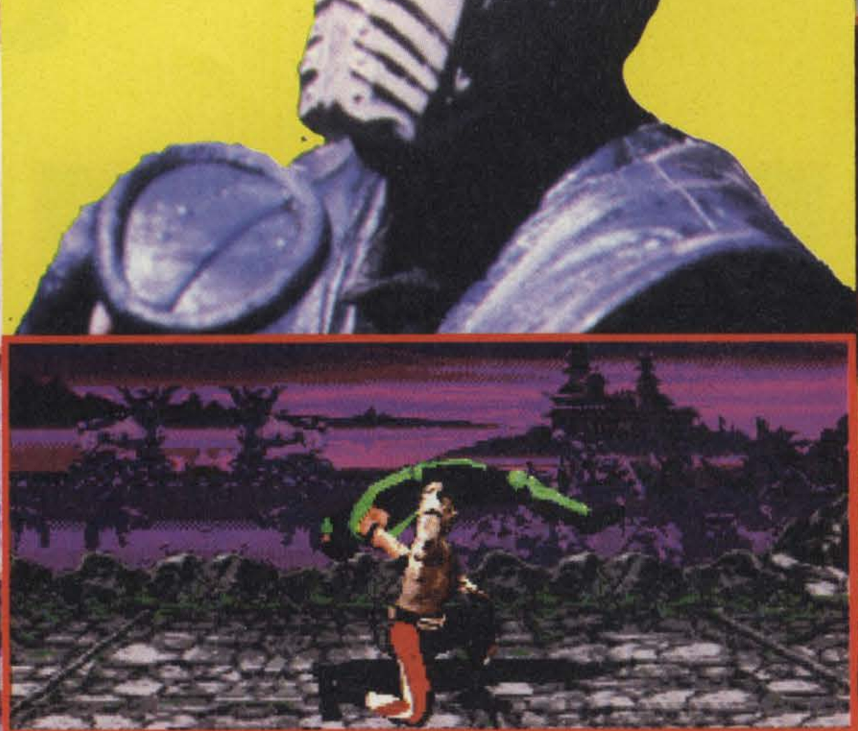
SMOKE - Nello stage tutto rosso, con il tunnel al centro e gli uomini incappucciati, quando appare la faccia di un programmatore del gioco che dice "Oppi!" (o qualcosa del genere) facendo capolino alla vostra destra (in genere compare dopo aver fatto un uppercut), premete START e GIU' contemporaneamente; potete farlo sia nel singolo che nel doppio.



JADE - Nello stage che appare prima del punto interrogativo, dovrete usare solo il calcio basso (non la parata) per vincere il primo round. Jade non è disponibile nel Two Player Mode.

NOOB SAIBOT - Dovete vincere 100 round di seguito nel Two Player Mode.





SONIC 2
GAME GEAR
Selezione dei Livelli



Per avere la possibilità di scegliere il livello di partenza che più vi aggrada, fate quanto segue... Accendete il vostro Giggì e tenete premuti i tasti 1 e 2. Dopo il logo della Sega, schiacciate e tenete premuto il tasto START contemporaneamente ai tasti 1 e 2. Se a seguito di queste operazioni appare la schermata con il titolo del gioco, ruotate il joypad in senso orario finché non sentite il suono di una campanella, dopodiché mollate tutti i tasti e premete START. A questo punto non dovrete far altro che scegliere il livello in cui volete cominciare schiacciando il tasto 2 per confermarlo. Nel caso che la schermata col titolo del gioco non appaia, spegnete senza indugio il Game Gear e ricominciate daccapo.

Carlo Granisso - Torino

SUPER STREET FIGHTER II: THE NEW CHALLENGERS
MEGADRIVE
Vai col Turbo!

Volete mettere il Turbo nel motore del gioco? Allora, quando il titolo del gioco appare sul teleschermo, premete il joypad verso DESTRA: farete così apparire le quattro stelle del Turbo Mode.

Roberto Chietera - Matera





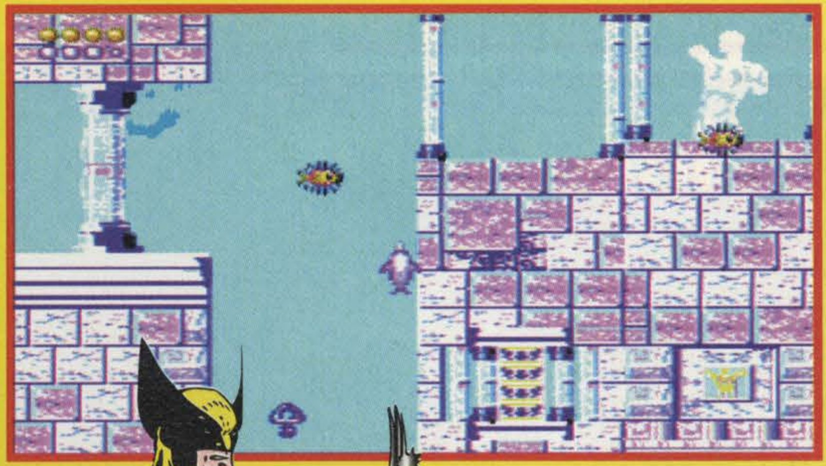
GUNSTAR HEROES
MEGADRIVE
Fiamme Volanti

Quando avete la Fiamma e almeno un'arma differente, tenete premuto il tasto B per attivare il lanciafiamme e quindi premete il tasto A. Continuate a tenere premuto il tasto B e spostatevi saltando: la fiamma - udite! udite! - rimarrà a mezz'aria, uccidendo qualsiasi nemico mentre voi saltellate per lo schermo.

ECCO THE DOLPHIN
GAME GEAR
Password

Per scorrazzare tra i livelli senza compromessi, potete servirvi di queste password. Come direbbe Funari: ce stanno apposta...

Medusa Bay	**ESBBJ**
Undercaves	**UACFV**
Ridge Water	**SFVYD**
Open Ocean 1	**IIESB**
Cold Water	**MOFSB**
Open Ocean 2	**GSRYG**
Deep Water	**EYHSR**
Forever City 1	**KCROI**
Origin Beach	**SOFYJ**
Dark Water	**ESKWF**
Forever City 2	**KWOKM**
The Tube	**IKOSS**
The Machine	**GWOIP**
The Vortex	**AWQGW**





X-MEN
MEGADRIVE
Selezione del Livello

Per effettuare questo trucco, è necessario utilizzare un joypad soltanto, che dovrete inserire nella prima presa. Quando appare lo schermo col titolo del gioco, premete e tenete premuto GIU', A e C, quindi premete START: quel brutto ceffo di Magneto apparirà sullo schermo. Inserite dunque il joypad nella seconda presa e premete due volte START. Reinserite il joypad nella prima presa, scegliete un personaggio e avanzate leggermente sulla destra: vedrete apparire otto rettangoli, uno di fianco all'altro. Questi rettangoli simbolizzano i livelli del gioco. A questo punto, per accedere al livello desiderato, dovrete semplicemente mettervi sopra il rettangolo relativo, abbassarvi e premere il tasto C.

RED ZONE



ALLARME ROSSO!

Dopo aver recensito il gioco nel numero 9 di Mega Console, eccoci di nuovo a parlare di Red Zone, lo splendido blastatutto della Zyrinx, con una guida risolutiva missione-per-missione. Essendo noto come uno dei più variati, appaganti e ultra-difficili giochi di guerra per Megadrive, speriamo di cuore che queste pagine risultino illuminanti e divertenti.
NB: Questa guida rappresenta il modo più facile per completare il gioco, evitando tutte le azioni superflue.

PRIMA MISSIONE

Si tratta di un semplice rendez-vous con l'agente dislocato sull'isoletta nel settore sud-est della mappa. Fate i furbi e, prima di ogni altra cosa, dirigetevi a est per distruggere il reattore nucleare che rifornisce la base nella seconda missione, cosa che vi risparmierà un viaggio di ritorno. Poi, volate dritto verso sud e distruggete il radar nell'area cintata prima di entrarvici per raccogliere il dischetto col virus.

SECONDA MISSIONE

Dall'isola, volate dritto verso nord e non dovreste incontrare molta ferraglia ostile. Atterrate presso il bunker e selezionate Shades: le sue granate sono quello che ci vuole, con tutti i sacchetti di sabbia che ci sono dentro. State davanti alla porta della seconda stanza e lanciate una granata all'interno per togliere di mezzo le mine (tasto A). Nella sala del computer, prendete gli esplosivi situati in fondo ad essa, quindi collegatevi al terminale sull'estrema sinistra. Ora datevela a gambe, e di corsa! Per uscire, dovrete piazzare dell'esplosivo davanti alla porta sigillata.

A



TERZA MISSIONE

Se state continuando dalla seconda missione, dovrete fare rifornimento di carburante. Questo lo troverete guardando dritto a ovest del bunker: è protetto molto bene da alcuni cingolati, ma un rapido circolo con razzi e cannoni dovrebbe sistemarli. Ricordatevi che un cingolato può essere fulmineamente disarmato distruggendone la torretta. Ora dirigetevi a nord-est. Se avete ancora tutti i vostri Stingers e oltre la metà dei razzi, recatevi direttamente al campo d'aviazione: la rotta di avvicinamento meno sicura è quella che parte da est. Prima di colpire gli aerei, togliete di mezzo i lancia-

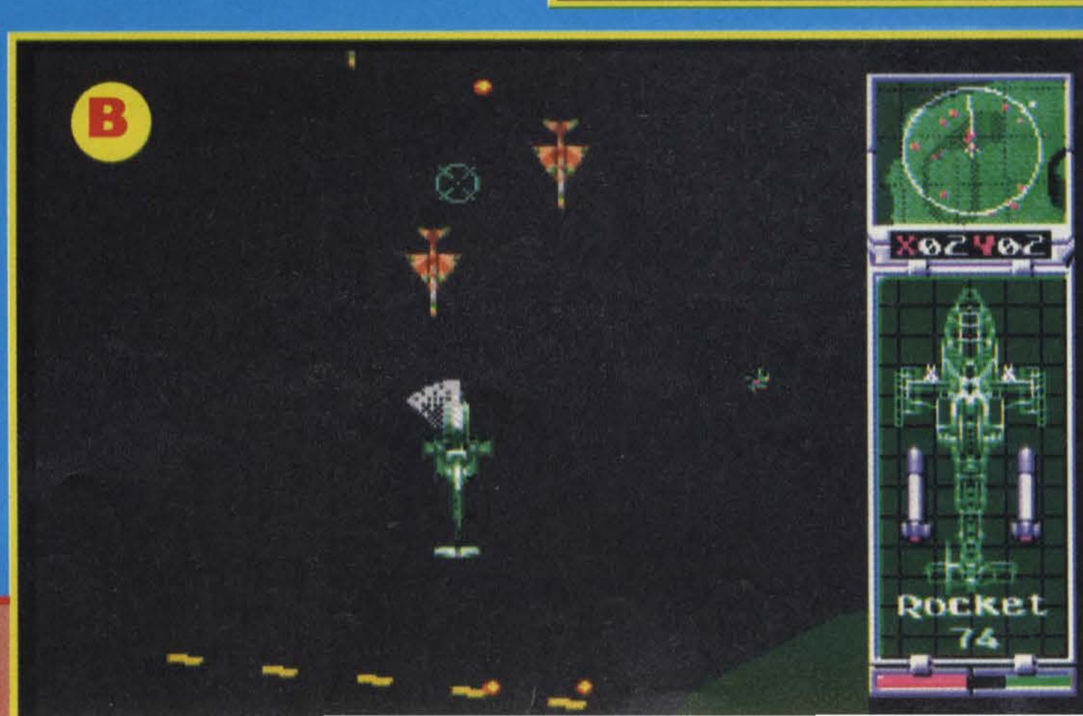
C

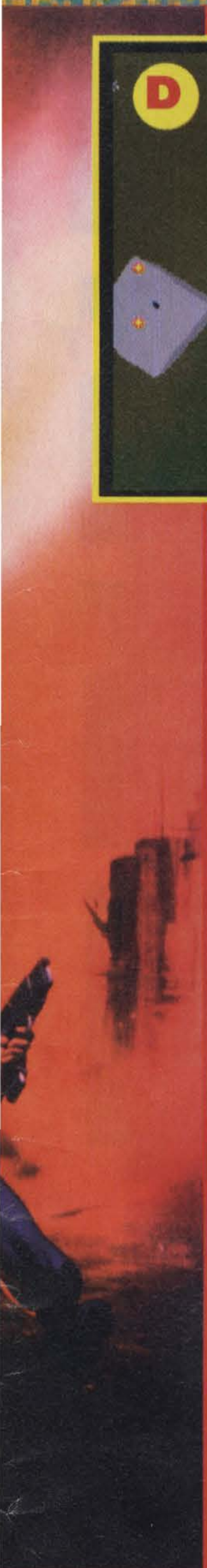


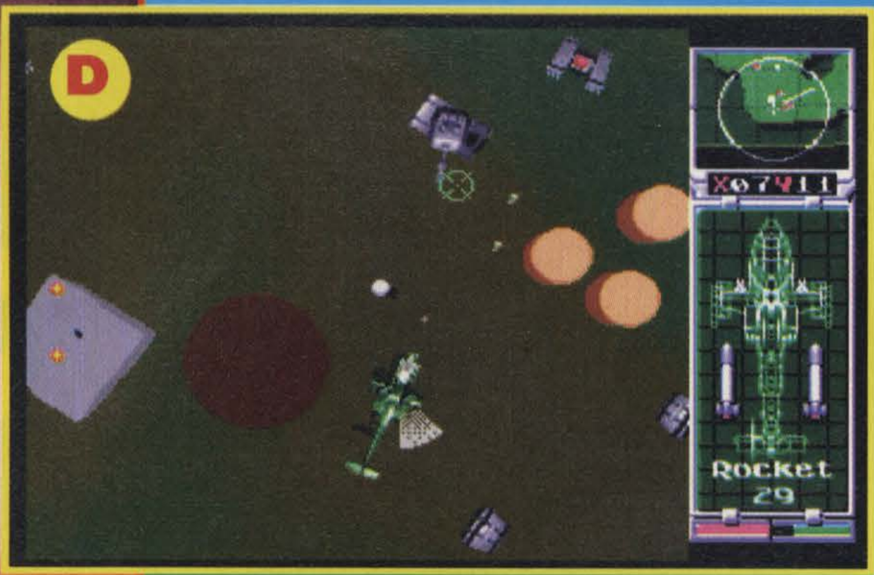
E



B







razzi o questi vi daranno parecchi grattacapi. Ora posizionatevi ai piedi del velivolo parcheggiato (B) e sparate un razzo fra i due aeroplani. I velivoli rimasti dovrebbero decollare: sparate rapidamente dei razzi per colpirne il maggior numero possibile. Poi, cambiate rapidamente su STINGERS. Quando appare il conto alla rovescia, volgete il mirino degli Stingers al suo indirizzo e sparate più velocemente che potete: il controllo dell'aria dovrebbe, ora, essere vostro. Dirigetevi a sud lungo la pista e al termine di questa, voltate verso sud-ovest. Volando dritto verso sud dovreste imbattervi in un gradito rifornimento di carburante ed evitare la ferraglia nemica che staziona a sud-est. Recatevi sulla costa e quindi seguite la linea costiera verso est. Ignorate il primo bunker e portatevi nell'entroterra quando la vostra latitudine coincide con il secondo bunker. Cambiate su HELLFIRES. Girate intorno al bunker e distruggete i cingolati e le postazioni lancia-missili, dopodiché atterrate (D). Usate gli Hellfires non appena entrano in funzione. Una volta atterrati, selezionate Rocco.
Nel primo passaggio ci sono una guardia e delle munizioni. Andate giù per il secondo passaggio e tirate l'interruttore. Tornate su e a sinistra (se le guardie sulle piattaforme vi sono d'impiccio, sparate un razzo prima di saltare sopra le buche). Continuate a scendere (occhio alle tegole pericolanti) e prendete il passaggio finale. Cadete attraverso il pavimento, andate a destra e saltate verso l'alto. Dopo aver usato l'ascensore, andate giù a tirare l'interruttore. Prima di entrare nel treno, camminate verso destra per raccogliere energia extra.
Nella stanza dei missili, e più precisamente nell'alcova in basso a destra, c'è dell'energia. Un bel trucco consiste nel stare davanti alla guardia sulla destra della stanza, appena fuori centro. Lui non può beccarvi, ma la mitragliatrice nell'alcova ucciderà lui cercando di colpire voi. Il terminale al centro della stanza attiva i missili. Una volta innescati, camminate lungo il binario di destra del missile e prendete il passaggio laterale. Camminate intorno al terminale e attivate l'auto-distruzione. Sulla via del ritorno, state su uno dei supporti per lasciar passare il missile. Non attardatevi!



QUARTA MISSIONE



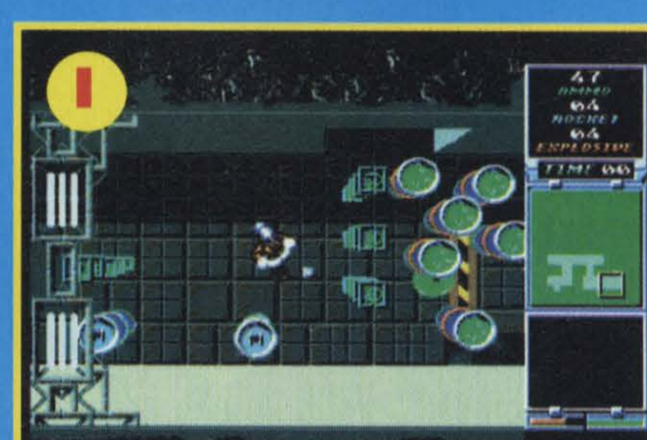
Prendete il carburante andando a ovest. Qualora riportaste qualche danno, tornate al bunker per le necessarie riparazioni. Ora tornate alla stazione di potenza e dirigetevi a nord. Cambiate su HELLFIRES. Prima di seguire il tracciato che vi condurrà al sottomarino attraccato, dovete eliminare la batteria missilistica situata sulla costa davanti ad esso e le tre situate a nord del medesimo, il quale è coperto dal loro fuoco (F). Avvicinatevi ad esse da sud-est e sparate non appena il mirino inquadra il bersaglio. NON SEGUITE IL TRACCIATO SE LA VOSTRA CODA E' DANNEGGIATA in quanto vi occorre il controllo totale sul velivolo. Il sommergibile non ha difese, quindi ignoratelo finché le batterie missilistiche dietro di esso non vengono neutralizzate dai vostri razzi. Una volta che il sottomarino è salito, uscite dal tracciato a ovest, facendo però attenzione alle trappole. Avvicinatevi a ogni montante, ma non andate sotto di esso finché non cade (G). Ignorate le esplosioni attorno a voi, non possono farvi alcun male. Una volta usciti, fate ritorno alla base senza complimenti.



QUINTA MISSIONE

Qui si rischia un bel mal di testa! Volate verso il punto fra nord e nord-est, così raggiungerete l'isola-bersaglio attraverso il buco nel recinto. Cambiate su STINGERS. Girate a sinistra e seguite il tracciato circolare, eliminando gli elicotteri non appena il mirino inquadra il bersaglio (H). Dopo il numero quattro, girate a destra, distruggete le batterie e girate di nuovo a destra per un ultimo chopper (usate i cannoni). Ora atterrate e selezionate Rocco.





Nel primo corridoio, raccogliete gli esplosivi; posizionateli vicino alla recinzione con i rifiuti tossici: siate veloci perché stare vicini a queste sostanze comporta una notevole diminuzione di energia (I). Uscite fuori prima che gli esplosivi saltino, poiché i rifiuti tossici inonderanno la stanza. Ora proseguite, arrostendo tutte le guardie finché non giungete a quelle che stanno dietro i sacchetti di sabbia. Fate ritorno al chopper. Date un buffetto al joypad e il chopper atterrerà di nuovo, permettendovi di selezionare Shades. Usate le sue granate sulle due guardie rimaste, sistemate dell'esplosivo sul trasportatore e... uscite di filato!
Ormai resta poco tempo. Seguite il percorso delle esplosioni e proseguite a nord, verso l'area dei missili. Il vostro bersaglio non è il radar (come il rapporto del servizio segreto stranamente asserisce), ma i missili stessi (J). Emergeranno per il lancio uno ad uno, e non appena ciò accadrà dovrete toglierli di mezzo usando una moltitudine di razzi. Rapidi, però, perché altrimenti prenderanno il volo nel giro di qualche secondo. Ah, e non meravigliatevi se la cosa comporterà diversi tentativi.



SESTA MISSIONE


K


L

Una passeggiata dopo la quinta! Fate rifornimento e dirigetevi a sud per incontrare il vostro contatto. Vi sarà chiesto di scortarlo via terra. Seguite la jeep mettendovi esattamente dietro di essa, con gli HELLFIRES armati (K). Usate il vostro chopper come scudo contro eventuali bordate nemiche. Nel lasso di tempo che la jeep impiega per raggiungere la prigione non dovreste avere troppi problemi. Per farla entrare nella prigione, è necessario disinserire il generatore contenuto nel bunker limitrofo, ma prima di ciò, tornate sui vostri passi e prendete le munizioni poste nelle vicinanze. Selezionate Mirage per la missione del generatore. Saltate sopra la prima buca e usate un coltello sulla guardia. Saltate sopra la seconda buca e tirate la leva. Tornate alla piattaforma centrale e andate giù. Sparate a uno dei contatti finché la barriera non è infranta (L). Lasciate dell'esplosivo accanto al tubo metallico. Ora andate su e attraversate il ponte grigliato, facendo la stessa cosa nelle camere a destra e a sinistra. Si aprirà così una strada per il generatore finale (M). Sistemate gli esplosivi e andatevene. I cancelli della prigione ora dovrebbero essere aperti. Selezionate Rocco per la missione. Dovreste consultare tutti i detenuti, uccidere tutte le guardie e tirare tutti gli interruttori prima di sciogliere le catene al Presidente. Spingete il suo letto verso l'uscita. Un ponte è mancante (N): tirate la leva nella cella alla vostra destra per rimaterializzarlo. Ben fatto!


M


N

SETTIMA MISSIONE

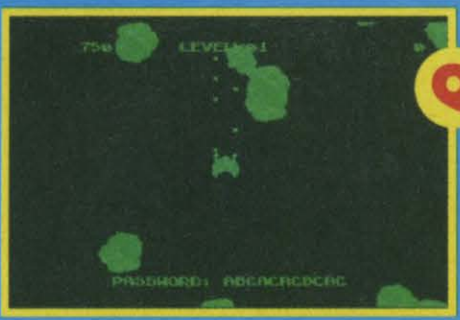

O

Da adrenalina pura. La jeep si dirige verso nord, e voi dovete "coprirla". Usate prima i razzi e poi gli Hellfires via via che il fuoco si intensifica. Non siate tentati di abbandonare la jeep per dare il colpo di grazia a un aggressore o i cingolati potrebbero avere la meglio. Una volta che la squadra si è trasferita sull'imbarcazione (O), usate la procedura opposta: usate gli Hellfires prima e poi, quando le imbarcazioni attaccano da tutti i lati, i razzi e i cannoni. Tenete a mente che stanno cercando di cozzare contro il vostro mezzo: una collisione e siete spacciati!

OTTAVA MISSIONE


P

Dalla vostra posizione di atterraggio, volate verso est seguendo la strada se volete avere pochi problemi. Giunti al nodo, voltate a sinistra e togliete di mezzo i cingolati sul lato destro della strada e a destra del bunker (P). Ora potete atterrare tranquillamente. Selezionate Rocco. Sparate un razzo fra i sacchetti di sabbia per colpire la guardia nell'angolo e tirate la leva. Il resto è facile, però voi smettetela di giocare ad **Asteroids**! (Q). Quando entrate nella stanza finale, arrostite la prima guardia dalla soglia e fatevi strada verso il terminale sinistro sul lungo tavolo (R). Inserite 'IVAN' come ID e 'DEATH' come codice.


Q


R

NONA MISSIONE


S

Volate dritto lungo l'autostrada per incontrare il convoglio, quindi selezionate STINGERS. Prima togliete di mezzo i chopper (S), poi distruggete i cingolati di appoggio con CANNON: coi razzi si corre il rischio di distruggere i veicoli-bersaglio. Se volete semplificarvi la vita, non sparate alle due jeep disarmate: il convoglio continuerà a muoversi ma non darà noie finché non lo colpirete, perciò lasciate che si avvicini al Supercannone e poi eliminatelo (T). A questo punto sarà necessario rifornirsi di carburante, quindi andate verso il basso della mappa, appena ad est della strada: c'è un deposito poco difeso e con un bonus di un bel po' di radar a fianco (U). Ora sollevate gli scudi dagli autotreni (GIU e C simultaneamente), portateli/e sopra il tubo di carico accanto al Supercannone e mollateli/e (V). Quando sono tutti/e caricati/e, atterrate e mettetevi ai comandi del cannone. In realtà vi basta un colpo solo: il bersaglio importante è la base di Ivan a ovest (W).

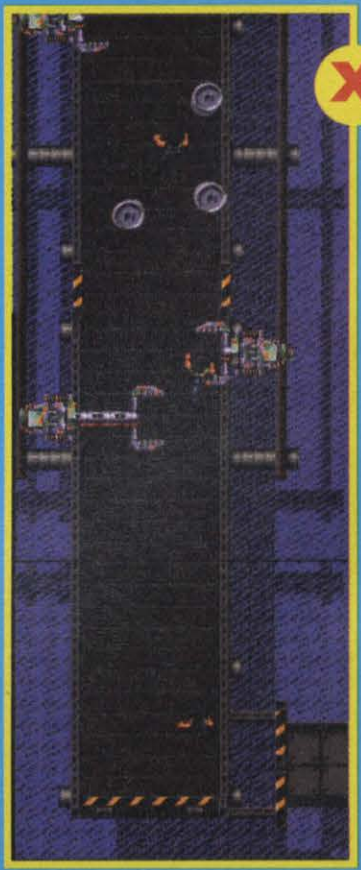

T


U

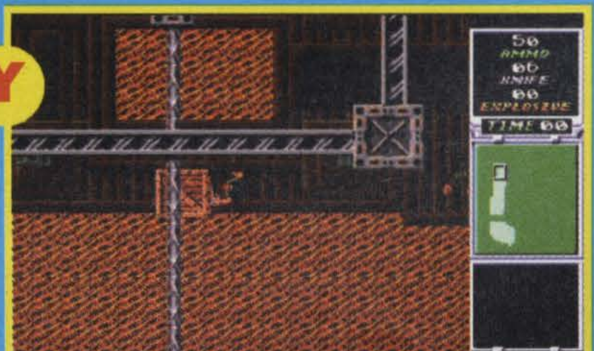

W


V

DECIMA MISSIONE


X

Andate alla base. Selezionate Shades. La prima parte della base présenta due trasportatori paralleli da superare (X). Ciò è pericoloso, frustrante e richiede solo in parte l'abilità del giocatore. Siate pazienti e ricordate questi principi: correte lateralmente per evitare i barili; saltate soltanto in un'area verticale sgombra; cercate di oltrepassare una chela soltanto quando avete abbastanza spazio per la manovra; non cercate di oltrepassare le chele quando sono al vostro livello. Il nostro consiglio è di aspettare che ambedue le chele siano giunte al termine dei loro binari e si allontanino da voi. Seguitele lentamente lungo i binari, aspettando di trovare un buco abbastanza ampio in cui passare. Superati i due ordigni, premete l'interruttore della stanza successiva, saltate verso la cassa e tenete premuto il tasto C: verrete così trasportati al di là della pozza di lava (Y). Per risalire sulla cassa, saltate sempre verso di essa da destra, mai dall'alto o dal basso. Quando giungete al secondo binario, tirate l'interruttore, prendete il passaggio sotterraneo e ripetete la procedura. Sulla seconda piattaforma sarà apparso un ponte.


Y

Usate l'interruttore della lava nella stanza successiva (Z). Tornate indietro e attraversate il pavimento per raggiungere la porta serrata nel centro inferiore della camera. Piazzate gli esplosivi, sbarazzatevi delle guardie anticamerali e affrontate Ivan in un duro scontro di riflessi. Ottimo lavoro, soldato


Z

PLANET GAME

DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI, CONSOLE, ACCESSORI

Vendita all'ingrosso riservata ai Rivenditori. Disponibilità immediata di oltre 5.000 articoli in

" PRONTA CONSEGNA "

Contattaci, non rimarrai deluso...

TEL. 06/53.51.02 FAX 06/58.20.14.65 ROMA

SUPERNINTENDO

Console + STARWING + F-ZERO		249.000
Console + FIFA SOCCER+ Scart		249.000
Supernintendo + SUPERGAMEBOY		299.000
Supernintendo + STARWING		219.000
Supergameboy Italiano		109.000
Gameboy + Donkey Kong		165.000
Adv Island 2	PAL	telefonare
Dragon Bruce Lee	PAL	109.900
Dino Dini Soccer	PAL	115.000
Mickey Mania	PAL	129.900
Lion King	PAL	129.000
Shaq Fu	PAL	119.000
Sparkster	PAL	109.000
Donkey Kong Country	PAL	139.000
Jungle Strike	PAL	129.000
Micro Machines	PAL	telefonare
Nba Live 95	PAL	telefonare
Spiderman Max Car	PAL	109.000
Vortex FX	PAL	129.000
Legend	PAL	99.000
Street Racer	PAL	99.900
Eart Worm Jim	PAL	129.000

3 D O

Console Europea + Megarace	1.099.000
Console E. + Megarace + Road Rush	1.180.000
Megarace	99.000
World Cup Golf	85.000
Fifa Soccer	109.000
Road Rush	109.000
Star Control 2	99.000
Theme Park	125.000
Mad Dog 2	120.000
Patank	119.000
Jammit	119.000
Demolition Man	129.000
Immortal Desire	79.900
Horde	99.000
Way of the Warriors	119.000

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)

REGGIO CALABRIA

Tel. 0330/360817

Tel. e Fax:0965/593245

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

SPESE DI SPEDIZIONE:
L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

FIFA SOCCER'95

MD	99.900
SNES Prenotazione	99.900

MEGADRIVE

Megadrive 2 + 2 Pads	ITA	209.900
Megadrive 2 + 2 Pads+ Sonic 3	ITA	279.000
Megadrive 2 + Fifa '95	ITA	299.000
Mega 32X		389.000
Bubsy 2	ITA	95.000
Dino Dini Soccer	ITA	99.900
Eart Worm Jim	ITA	109.000
Fifa Soccer '95	ITA	99.900
Dragon Bruce Lee	ITA	99.900
Shaq Fu	ITA	109.000
Lion King	ITA	109.000
Mickey Mania	ITA	109.000
Nba Live 95	ITA	offerta
Rise of the Robots	ITA	offerta
Spiderman Max Car	ITA	99.900
Micro Machine 2	ITA	105.000
Road Rush 3	ITA	telefonare
Rock Roll Racing	ITA	offerta
Sparkster R. Night 2	ITA	99.900
Shining Force 2	ITA	109.000
Flink	ITA	105.000
Sonic & Kuncles	ITA	109.000
Urban Strike	ITA	99.900

MASTERSYSTEM

Mortal Kombat 1	79.000
Mortal Kombat 2	89.000
Ecco the Dolphin	75.000
Lion King	79.000
Dragon	offerta
Street of Rage 2	75.000
Aladdin	75.000
Joypad Con Turbo	25.000

VIEWPOINTS

ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	BIO MASSA	CHAR	FABIO	MAD MAX	MATTEO	PAOLO	SIMON
ANIMANIACS	8	8	8	6	7	8	7,5
BLOODSHOT	8	8	7		7	7	7,4
BOOGERMAN	7	7	9	8	8	8	7,8
CANNON FODDER	9	9	8	8	8	9	8,5
CLAYFIGHTER	7	5	5	6	7	6	6
DINO DINI'S SOCCER	7	8	8	7	8	8	7,7
DOOM (32X)	9	8	9	10	9	9	9
GENERATIONS LOST	6	7	7	7	8	7	7
JURASSIC PARK: RAMPAGE EDITION	8	8	7	5	6	7	6,8
MICKEY MANIA	8	8	8	8	8	8	9
MR NUTZ	8	7	7	7	8	8	7,5
PITFALL	9	8	8	7	9	8	8,2
POWERDRIVE	8	7	6	8	8	9	7,7
PSYCHO PINBALL	8	9	8	8	7	8	8
ROCKMAN MEGA WORLD	7	8	9	8	7	9	8
RUGBY WORLD CUP '95	8	8	7	9	8	9	8,2
SONIC THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE (GG)	8	8	8	8	7	8	7,8
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	4	7	5	6	5	5	5,3
STAR WARS ARCADE (32X)	8	9	9	8	8	8	8,3
STARBLADE (MCD)	7	7	6	5	7	6	6,3
VIRTUA RACING DELUXE (32X)	9	8	8	8	9	8	8,3
WOLVERINE	8	7	8		7	7	7,4

MEGALEGENDA

10 - A M-U-S-T! 9 - Awesome! 8 - F***ing radical! 7 - Cool 6 - Usual business
5 - A total fake... 4 - 2 loosing 3 - Simply lame 2 - Pure shit! 1 - Gettafuckouttahere!

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

PER I TUOI ORDINI
TEL. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

Megadrive 2 Pal + Game	L. 259.000
Megadrive 2 NTSC	L. 199.000
Mega Key	L. 39.000
Joy Pad 6 Button	L. 39.000

NOVITÀ MEGADRIVE

Balls	L. 109.000
Batman e Robin	Telefona
Battletech	L. 119.000
Bubsy 2	L. 109.000
Contra Hard Corps	L. 119.000
Dragon	L. 119.000
Flintstones the Movie	L. 119.000
Jurassic Park 2	Telefona
Lemmings 2	L. 119.000
Lethal Enforcers 2	L. 119.000
Maximum Carnage	L. 129.000
Mega Man	Telefona
Mighty Max	L. 99.000
NHL Hockey 95	L. 109.000
Pacman 2	L. 109.000
Pitfall	Telefona
Power Rangers	L. 109.000
Rise of the Robots	Telefona
Second Samurai	L. 99.000
Shaq Fu	L. 129.000
Sonic e Knukles	L. 129.000
Sparkster	L. 89.000
Taz in Escape F. Mars	L. 109.000
Tiny Toons Adv.	L. 119.000
Topolino Mania	Telefona
Troy Aikman	L. 109.000
Urban Strike	L. 119.000
Zero Tolerance	L. 109.000

DISPONIBILI MEGA 32 + GAMES

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L. 99.000
E/A Tennis	L. 109.000
Eternal Champion	Offerta
Fatal Fury 2	L. 139.000
Fifa Int. Soccer	L. 89.000
Jungle Book	L. 119.000
Micro Machines	L. 89.000
Mortal Kombat 2	Telefona
NBA Jam	L. 89.000
NHL Hockey 94	L. 109.000
Pete Sampras Tennis	L. 99.000
Robocop VS Terminator	L. 89.000
Sensible Soccer Int. Ed.	L. 119.000
Sonic 3	L. 79.000
Street of Rage 3	L. 79.000
Sub Terrania	L. 119.000
Super Street Fighter 2	Telefona
Virtua Racing	L. 99.000

LE OFFERTISSIME

Another World	L. 59.000
Batman Returns	L. 49.000
James Pond 3	L. 59.000
Mortal Kombat	L. 69.000
NBA Basketball	L. 59.000
Puggsy	L. 39.000
Tale Spin	L. 59.000
Zool	L. 59.000

SPECIAL GAME GEAR

Game Gear + Game	L. 199.000
Aladdin	L. 79.000
Alien 3	L. 49.000
Cool Spot	L. 75.000
Global Gladiator	L. 49.000
Jungle Book	L. 79.000
Land of Illusion	L. 79.000
Mickey Ultimate Challenge	L. 79.000
Mortal Kombat	L. 69.000
Mortal Kombat 2	L. 79.000
NBA Jam	L. 69.000
Sensible Soccer	L. 79.000
Star Wars	L. 65.000
Sonic Chaos	L. 59.000
Sonic Triple Trouble	L. 85.000
Taz in Escape from Mars	L. 79.000
X. Men 2	L. 85.000
World Cup USA 94	L. 79.000

Mega CD 2 ITA	L. Telefona
Mega CD 2 NTSC	L. 399.000

After Burner 3	L. 65.000
Batman the Returns	L. 109.000
Beast 2	L. 79.000
Brutal	L. 99.000
Championship Soccer 94	L. 99.000
ESPN Baseball	L. 99.000
Flashback	L. 109.000
Frankenstein	L. 99.000
Graund Zero Texas	L. 119.000
Lethal Enforce 2	L. 119.000
Mickey Mania	L. 129.000
Microcosm	L. 69.000
Out of this World 2	L. 109.000
Puggsy	L. 79.000
Prize Fighter	L. 79.000
Rise of the Robot	Telefona
Sherlock Holmes	L. 59.000
Sonic CD	L. 69.000
Silpheed	L. 115.000
Soul Star	L. 89.000
Trivial Porsuit	L. 129.000
Wolf Child	L. 59.000

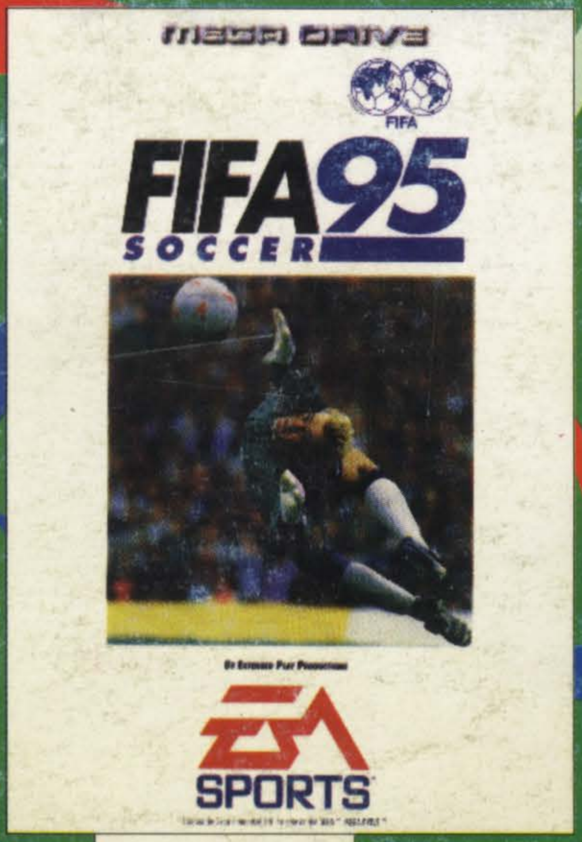
DISPONIBILI FLINSTONES MOVIE MEGAMAN TOPOLINO MANIA

OFFERTA SPEDIZIONI
L. 5.000 per posta
L. 10.000 per corriere

NEWEL® srl
computers e videogames

6 linee per ordinare
tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035



OFFERTA !!!

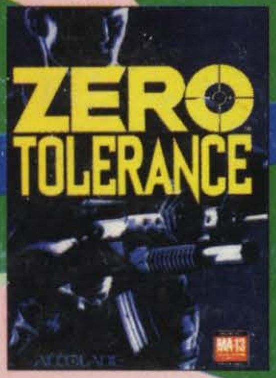
DISPONIBILE SEGA SATURN 32 BIT SYSTEM



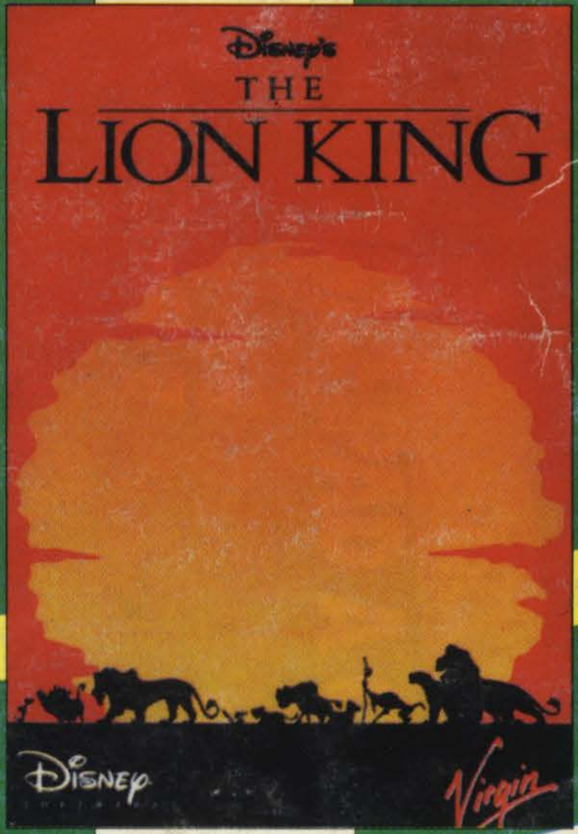
L. 99.000



L. 99.000



L. 89.000



DISPONIBILE !!!



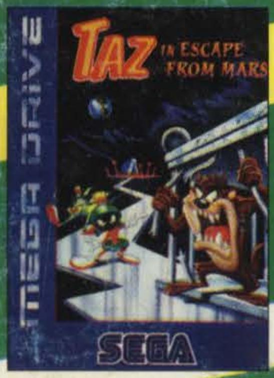
L. 99.000



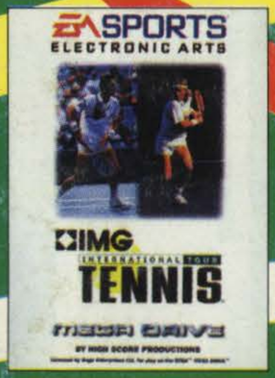
L. 109.000



L. 109.000



L. 109.000



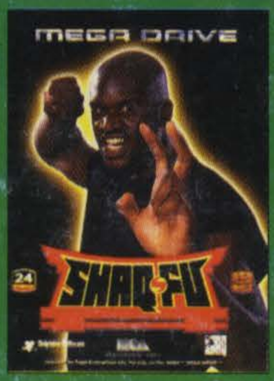
L. 109.000



L. 119.000



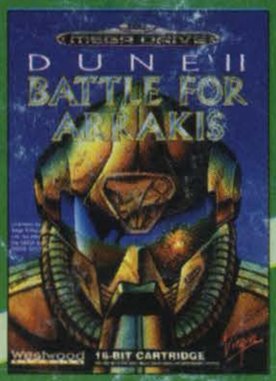
DISPONIBILE !!!



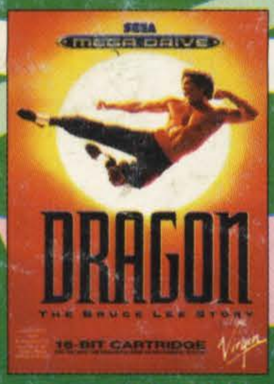
L. 119.000



L. 119.000



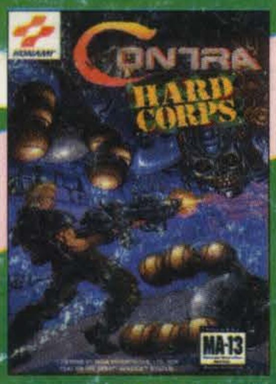
L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000



L. 119.000

Giochi Megadrive

Rock'nRoll Racing	L.	79.000
Clay Fighter	L.	89.000
Booger Man	L.	99.000
Mighty Max	L.	89.000
Micromachine 2	L.	99.000
Battleteach	L.	119.000
Flinstone	L.	119.000
Mega Turrican	L.	99.000
Eat Worm Jim	L.	129.000
Pitfall	L.	129.000
Second Samurai	L.	99.000
Troy Aikman Football	L.	99.000
Dino Dini's Soccer		NOVITÀ
NBA LIVE	L.	119.000
WWF Raw	L.	119.000
The Pagemaster		NOVITÀ
Indy Car - N. Mansell	L.	99.000

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL"

Giochi Master System

Agassi Tennis	L.	29.000
Air Rescue	L.	29.000
Asterix Secret Mission	L.	39.000
Buggy Run	L.	39.000
California Games 2	L.	29.000
Cool Spot	L.	39.000
Cyber Shinobi	L.	29.000
Desert Strike	L.	39.000
Donald Duck 2	L.	39.000
Dracula	L.	29.000
Great Football	L.	29.000
Heroes of the Lance	L.	29.000
Impossible Mission	L.	29.000
Indiana Jones	L.	29.000
Jungle Book	L.	59.000
Klax	L.	39.000
Mickey Mouse 2	L.	39.000
Moonwalker	L.	29.000
Ms. Pacman	L.	39.000
New Zeland Story	L.	39.000
Ninja	L.	29.000
Out Run Europa	L.	29.000
Renegade	L.	29.000
Robocop vs Terminator	L.	39.000
Sensible Soccer	L.	49.000
Shadow of the Beast	L.	29.000
Sonic 2	L.	39.000
Sonic Caos	L.	39.000
Street of Rage	L.	39.000
Strider II	L.	29.000
Super Space Invader	L.	39.000
Tecmo World Cup	L.	29.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA